SUC-SESSION

DAS SPECTRUM - MAGAZIN

WAS DIE ALLES KÖNNEN!

Fortschritt durch Technik
Das Hardware-Special

mit "SCENE+" Diskette

AUSGABE
04
(181)
Juli/Aug. 2000

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis/Impressum	2	Neues yur Green-Card	10
SINTECH-Verkaufsliste	3	Grafikkonvertierung	10
Inhalt SCENE+ 40	4	Oldie-Ecke	12
Vorwort	5	Tips + Tricks	13
Leserbriefe	5	Hardware-Special	15
News in Kürze	9	Spectrology in Wittenberg	24

Wie mir LCD mitteilte, passte der SQ-Linker diesesmal nicht mehr auf die Diskette, daher schliessen wir diese Reihe erst nächstesmal ab. Ausserdem wird noch eine verlorengegangene +D-Ecke nachgereicht und Stars im Internet und und und... Beachtet auch in dieser Ausgabe: SINTECH hat jetzt einige Disc-Interfaces auf Lager...

IMPRESSUM

Der Spectrum-User-Club ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands, der ASC der einzige Spectrum-Club Österreichs. Seit 1998 werden die Club-Magazine SUC-SESSION & SCENE+ zusammen an alle Clubmitglieder versendet. Sie werden gestaltet aus Artikeln der Redaktion wie auch Mitgliederberichten. Alle Mitglieder sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus, MB 02 oder MS-DOS bzw. handschriftlich oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.

Redaktion SUC	:	Thomas Eberle, Gastäckerstr.23, D-70794 Filderstadt
		Fred Dürkes, Südendstr. 7, 70565 Stuttgart
Redaktion ASC	:	Leszek Chmielewski Daniel,
		Prager Str. 92/11/12, A-1210 Wien
Druck und Heftung:		Lichtpauserei Lacerda,. Filderstadt
Erscheinungsweise:		2-monatlich mit Diskette oder Kassette
Clubhotline SUC	:	0711/775033 (Tel/Fax) Deutschland
ASC	:	01/2723463 Österreich
Hardwarefragen	:	0711/7456857 (Tel/Fax) Deutschland
Homepage	:	http://www.online.de/home/sintech

WIE WIRD MAN MITGLIED?

Die Mitgliedschaft ist grundsätzlich kostenfrei, aber die Hauptleistung der Clubs, die Magazine SUC-SESSION und SCENE+ als Clubheft kosten DM 10,00 pro Ausgabe oder im Abo 6 Ausgaben für 50,00 DM. Einfache Überweisung auf Konto-Nr. 320506900, BLZ 38070724 Bank 24 unter dem Zusatz "SUC" genügt. Bitte auf der Überweisung möglichst volle Adresse angeben.

PD-BIBLIOTHEK:

Der SUC hat zwei PD-Bibliotheken, die gegen eine geringe Gebühr PD-Programme verschicken. Die Gebühr beträgt bei bis zu 20 Programmen 5,00 DM und von 21-50 Programmen 10,00 DM. Jeweils inklusive Versandkosten innerhalb Deutschlands und Datenträger. Wer Programme einsendet, die noch nicht in der Bibliothek vorhanden sind, hat eine Bestellung frei. Demos sind entweder im Format Opus-Disc oder Kassette erhältlich, die anderen Programme auf +D oder Kassette.

Spiele, Utilities:		Peter Rennefeld, Küpper 32,
		52525 Heinsberg, Tel.:02452/939886
DEMOS	:	Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64,
		71334 Waiblingen, Tel.: 07151/22387

PREISLISTE

Neu:

MB 02+ Diskketteninterface, Standardversion, 2K Eprom, 128k SRAM	310,00 DM	8BC
+ Extra 128k SRAM 55,00 DM, + Extra 256k SRAM 97,00 DM, + Extra 384k SRAM	139,00 DM	8BC
Echtzeit-Uhr (RTC-Chip) für MB02	39,00 DM	8BC
Umgebautes PC-Netzteil mit Stromversorgung für Spectrum, MB02 und 2 Floppies	70,00 DM	8BC
MB02-Druckerkabel	25,00 DM	
Didaktik Kompakt 48k Spectrum-komp. Rechner mit eingeb. 3,5" Laufwerk	250,00 DM	KS
Didaktik Kompakt mit 128k Aufrüstung	350,00 DM	KS
Proface AT Extern (Tastaturinterface zum Anschluß von PC-Tastaturen)	100,00 DM	KS
Proface AT intern	90,00 DM	KS
Melodik AY-Soundbox ohne Gehäuse	40,00 DM	KS
Melodik mit Gehäuse	50,00 DM	KS
128k Aufrüstung (nur für Hardware-Profis)	35,00 DM	KS
128k Aufrüstung inkl. Einbau (Platine einschicken)	100,00 DM	KS
Mice Maus (Maus die einfach am Kempston-Anschluß angeschlossen wird)	40,00 DM	KS
Spectrum +2A/+2B Platine voll bestückt	65,00 DM	
+2 Kassettenrekorder	50,00 DM	
Floppylaufwerk (1,86 bei MB02, 720k bei Opus, 780k f. +D) gew.Typ ang.	60,00 DM	
Powerkit (wandelt +3 Netzteil um in Stromvers. f. 2 Floppy´s + MB02)	15,00 DM	
Netzteil für +2A/B oder +3	30,00 DM	
Netzteil für +2 (auch 48k und 128k)	40,00 DM	
Floppykabel für 2 Laufwerke	7,00 DM	
Microdrive	40,00 DM	
Interface I	60,00 DM	
Multiface 128 (läuft auch am 48k)	50,00 DM	
Abdeckhaube 48k+/128k	12,50 DM	
48k Tastaturfolie	20,00 DM	
Spectrum +/128k Folie, neue Qualität	40,00 DM	
Farbband original STAR LC 10 im Doppelpack, 2 Stück	10,00 DM	
Atari Deluxe Joystick	5,00 DM	
Microdrive Cartridges gebraucht: 2,00 DM	neu: 6,00 DM	
Leerdisketten DD 7,50 DM	HD 7,00 DM	
+2/+3 Centronics Kabel	30,00 DM	
Plus 3 Kassettenkabel	12,50 DM	
Interface I für ZX Printer	22,50 DM	
Phaser-Pistole mit Software (Tape oder +3)	37,50 DM	
Wafadrive Cartridges 16K=12,50 DM, 32K=14,50 DM, 64K	15,00 DM	

Gebraucht:

Sinclair ZX Spectrum 128k	270,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2	160,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2A	130,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +3, eingeb. 3" Laufwerk	180,00 DM
Sinclair Spectrum 48k komplett (Gummi)	85,00 DM
Sinclair Spectrum 48k + komplett	100,00 DM
****NEU**** Plus D Diskketteninterface mit 1 x 3,5" Laufwerk, Kabel und Stromversorung	**200,00 DM**
Opus Discovery Diskketteninterface mit 1x 720k Laufwerk	160,00 DM
Joystickinterface 1 - Port 5,00 DM	2 - Port 20,00 DM

Dazu noch jede Menge Softwareangebote und Bücher. Fordern Sie unsere Softwareliste an.
Preise zuzüglich Porto. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Mitglieder des SUC bekommen 10% Rabatt auf Hardware (ausgenommen Produkte von 8BC und Kompakt Servis).

SINTECH Gastäckerstr. 23 70794 Filderstadt Tel./Fax: 0711/775033
e-mail: sintech@online.de http://www.sintech.onlinehome.de

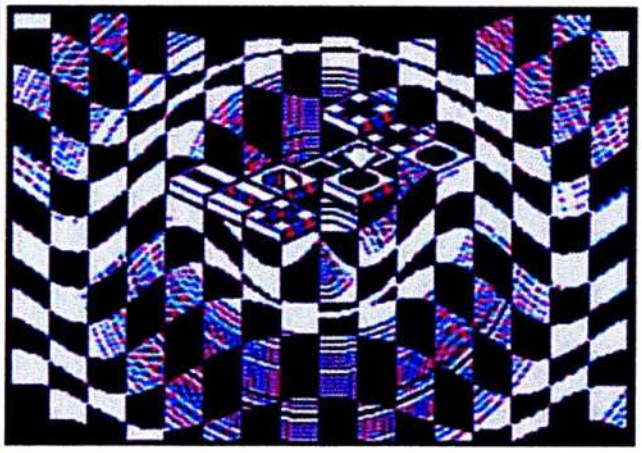
INHALTSVERZEICHNIS SCENE+ 40 @1999 by LCD

Redaktion:
Ein paar Worte von dem lieben LCD...

Scenex:
Detalierte Ihnaltsangaben zu allen bisher erschienenen SCENE+ Ausgaben

Bilder:
Die erste Ladung konvertierter BMP Bilder die mit meinem BMP2SCR Konverter den Weg zum Spectrum gefunden haben. Konverter haben wollen? Kein Problem, Download verfügbar auf WOS unter Utils...

Spiele:
Bust Out:
Breakout Klon der sich zur Not auch als Musikgenerator verwenden lässt. Steuerung: Curaor Tasten mit Shift.
3D Roost Demo 128:
Denkspiel in dem man die Steine auf ihre richtige position Schieben muß, Erinnert irgendwie entfernt an Türme von



Hanoi. Steuerung: Q,A,O,P, Space
Leprekon 128:
Ein naher Verwandter von Lode Runner, auch mit einem Editor ausgestattet. Leidet etwas an ULA-Schnee. Steuerung: Wählbar.

Buffy-the vampire Slayer:
Basierend auf der gleichnamiger Serie, und in 1999 produziert. Es ist uns gelungen das 2Mb Intro etwas zu packen ;)
Steuerung: Tasten 1-0

Demos:
Artview 128:
Picture viewer von einer Democompo. Kempston Joystick sollte angeschlossen sein
CC000INVITATION 128/MELANGe 128/TECNOGEN 128:
Invitation dentros für die Chaos Constructions 000 Demo-party in Rußland (Wow!!!):

Bigchuj:
Übersetzt:
Großer Schwa..., das einzige neue 48K Demo.
Amigo 128:
ULA-Verschneites Demo aus Rußland

Sonstige:
X-Maker:
Da LCD hier nicht weiterkam, möchte ich (TE) einige Worte zu X-Maker verlieren. X-Maker ist kein Demo, auch wenn es erst den Anschein hat. Es ist ein Programm um einen Grafikeffekt darzustellen. Dazu muss man ein Bild einladen und kann dieses dann in der Reihenfolge kennzeichnen, wie es z.B. in der eigenen Demo dann Effektartig aufgebaut werden soll. Ein tolles Programm mit DEUTSCHER Anleitung ("H" drücken während der Bildbearbeitung). Allerdings muss man um die Anleitung sehen zu können erst mal ein Bild reinladen, deshalb weiß unser lieber LCD von alledem nichts, gelle... Der Programmierer hört gerne von euch, denn es ist ja nicht selbstverständlich in diesen Jahren, das ein tschechischer Spectrum-Programmierer eine deutsche Anleitung in einem PD-Programm schreibt...
Multicolor Editor 128:
Erlaubt das Bearbeiten von Multitech-ähnlichen Bildern auf dem Speccy.
Discobolos:
Nur für MB02, der Disc Commander der auch MS Dos Disketten (Ich hab aber Windoof!?!) lesen kann, ideal für BMP2SCR. Dies ist die Version 2.10.

Vorwort

Hallo Spectrum-Freunde,

diese Ausgabe ist leider leicht verspätet, im Sommerloch sind wir aber deswegen nicht. Mir ist aufgefallen, das die Mitarbeit im Info mehr und mehr zurückgeht und auch Einsendungen wie Leserbriefe fast nur von neuen Mitgliedern kommen. Bei den "alten Hasen" hingegen, stelle ich in persönlichen Gesprächen dagegen immer wieder fest, das man Fragen stellt, die im letzten Info beantwortet wurden oder auf der Suche nach einem Programm ist, das aber bereits auf der SCENE+ veröffentlicht wurde. Da frage ich mich schon, wofür ich mir die Arbeit hier mache. Grundsätzlich bin ich bereit, meine Freizeit zu opfern um euch ein Magazin zu bringen, Leszek tut das gleiche. Aber von euch muss auch etwas kommen. Ich bin nicht gewillt etwas zu machen, das keiner wirklich braucht. Von Euch erwarte ich eine klare Stellung zu dem Thema, ich sollte wissen, wer wirklich noch Interesse hat. Sind das nur die 2-3 Leute die hier regelmässig schreiben, dann können wir auch so privat Kontakt halten und brauchen den Club nicht mehr. Die Zukunft des Clubs hängt davon ab.
Allerdings möchte ich jetzt keine Panikmache verbreiten, wir werden uns auch bei negativen Ausgang dieser Umfrage nicht sofort verabschieden, sondern würdig von der Bildfläche verschwinden und entsprechend noch eine Abschiedsausgabe oder zwei fertigen. Ich hoffe aber, das es gar nicht soweit kommt. Hoffnung habe ich durch die vielen fleissigen Neumitglieder, die wir in letzter Zeit gewonnen haben und auch durch so regelmässige Schreiber wie Harald und seinen Adventures oder Guido mit der Plus-D Ecke und auch Klaus, Mirko, Marco, Norbert und Christof mit denen ich regelmässig in Kontakt stehe. Es dürfen sich aber ruhig noch weitere einreihen, e-mail, Telefon und Adresse sind bekannt.
Der Grund für diese späte Ausgabe ist aber nicht die fehlende Mitarbeit. Zwar hatte ich mir einige Einsendungen zu dem Hardware-Special versprochen, aber ich konnte das Heft auch so gut füllen. Aber Windows hat mir einen Strich durch die Rechnung gemacht. Irgendwie hängt das wohl mit meinem CD-ROM zusammen, lasse ich nämlich da mal eine CD über ein paar Tage drin, dann verformt sie sich wohl minimal und beim nächsten abspielen gibt es enorme Vibrationen. Durch diese Vibrationen wurden wichtige System-Files auf meiner Festplatte beschädigt und die Folge war, alle neu zu installieren. Ich denke zumindest, das es so passiert ist, ob ein anderer Fehler dafür zuständig war, weiß ich ja nicht. Jedenfalls dauerte es, bis alles neu installiert war, ein PC ist eben kein Spectrum. Dann hatte ich genug Texte zusammen und wollte mein Magazin machen, aber meine DTP-Software liess sich nicht installieren, weil ich die nötige Systemnummer nicht mehr finden konnte. Gerettet hat mich dann Michael Bruhn aus Dänemark, der die richtige Nummer parat hatte. Ausgabe gerettet und hier ist sie.
Ich denke, dieses Info ist besonders interessant geworden und hoffe, das dies auch der Auslöser für viele Leser sein wird, sich wirklich bei mir zu melden und ein Statement abzugeben. Wer dies nicht tut, hat wahrscheinlich dieses Vorwort nicht einmal gelesen und das heisst wirklich, ich habe die Arbeit für nichts gemacht. Wer tut das schon gern, es gibt ja schliesslich noch einen deutschen Club.

Erstmal aber viel Spaß hier beim Lesen

Thomas

Leserbriefe

Andreas König schreibt uns:
Hallo, Thomas! Ich habe hier eine Frage bezüglich Sam Coupé. Ihr verkauft noch Hardware für Speccy und die Speccies selbst. Habt ihr Sam Coupé im Verkauf oder ist es möglich einen zu haben? Ein paar User aus Rußland sind sehr am Sam interessiert, deswegen auch diese Frage. Vielen Dank im voraus.
Andreas

Wir haben keine SAM Coupe hier. Der einzige Distributor ist FORMAT in Grossbritannien, aber die scheinen momentan nichts zu bearbeiten wegen Krankheit, schon seit über einem Jahr.
Es gibt aber noch diverse Zubehörlieferanten, aber der Computer selber wird nirgends mehr verkauft.

Florian schreibt fleissig:
Hi Thomas,

ich werde mich bemühen, ab und zu mal was zu schreiben. Heute ist das Geld überwiesen worden. Übrigens wurde meine Adresse in der neuen SUC-Session falsch angegeben (Oehlerstraße anstatt Geblergasse). Zu dem Treffen im Herbst komme ich natürlich gerne, mal sehen, ob sich der Thomas Höger vielleicht auch überreden läßt. Zum Hardware-Special kann ich fürchte ich nicht allzuviel beitragen, ich hab nur einen normalen englischen +2A, einen 48kSpectrum+, bei dem die Bildausgabe nicht gut funktioniert und einen 48k Spectrum mit 2 Microdrives und Multiface One und einem DkTronics Joystick Interface, mit dem man die Geschwindigkeit des Spectrum runterregeln kann. Daß die Microdrives nicht sehr zuverlässig sind, ist mir zwar bewußt, ich verwende sie aber alleinschon deswegen, weil sie farblich und wegen ihrer Winzigkeit so lieb zum kleinen Speccy dazupassen. Zusammen mit einem kleinen SW-Fernseher hab ich ihn auch schon mal sozusagen als Laptop zum Mitschreiben in die Berufschule mitgenommen.Einem meiner Kollegen hab ich auch Manic Miner gezeigt und es hat ihm auch ganz gut gefallen, was beweißt, das auch im Zeitalter von 3D Konsolen „normale" Menschen gefallen am Spectrum finden können.
Bis zum nächsten Mal, Florian

Hallo Florian, das mit der Oehlergasse ist wohl meiner miesen Handschrift zu verdanken, die ich dann selber nicht mehr entziffern konnte. Aber das Clubheft müsste an die richtige Adresse gegangen sein. Mir sind eh noch mehr Fehler bei der Mitgliederliste passiert, die ich bitte zu entschuldigen. Ich hätte es halt doch auf dem Specci machen sollen.
Es würde mich freuen, dieses Jahr einige mehr User auf den Treffen zu sehen, zuletzt waren es nicht einmal 20. Der Spectrum, sowohl noch konkurrenzfähig als auch klein und süß hat mehr verdient als wir ihm zuletzt an Beachtung geschenkt haben.

Hallo liebe Leute Zufällig bin ich auf World of Spectrum gestoßen. Es hat mich überascht, dachte es gibt Euch gar nicht mehr.Obwohl ich schon 47 Jahre alt bin, denke ich immer noch an das SPECTRUM-Zeitalter. Möchte gern von Ihnen nähere und mehr Informationen erhalten: Newsletters oder so. Meine E-mail adresse: engelleiter@netscape.net oder engelleiter@web.de Freue mich schon auf eine oder mehrere Nachrichten von Euch. Hochachtungsvoll Engelleiter Erwin Belgradstr 128 80804 München

Hallo Herr Engelleiter, natürlich gibt es uns noch. In der Hauptsache produziert unser Club seine beiden Magazine, SUC-SESSION auf Papier und SCENE+ auf Diskette oder Kassette. Unsere SUC-SESSION besteht inhaltlich bunt gemischt aus den Einsendungen der Leser und aktuellen Themen. Auf unserer SCENE+ findet man die neuesten Programme die in der Szene kursieren. Gerne senden wir Ihnen bei Interesse eine Probeausgabe.

Torsten Schöps hat gleich mehrere Fragen geschickt, die wir hier nacheinander beantworten:
Das MB-02 ist doch recht breit am Port, so dass mein Netzstecker fuer den Specci gerade so hineinpasst, ist das am +2 ähnlich verbaut ?
Ja, in der Tat geht es an dieser Stelle sehr eng zu, ist aber bei allen Speccies so.
Gibt es am +2 auch die Moeglichkeit einen externen Kassettenrekorder zu verwenden ? Ich habe nämlich ein paar (sogar recht viele) alte Kassetten die speziell auf einen alten DDR-Recorder abgestimmt sind - ich denke kaum dass sie im eingebauten Kassetten-Teil des +2 laufen ... mit anderen Recordern hatte es bisher zumindest nicht geklappt.
Allgemein habe ich bisher sehr gute Erfahrungen mit dem internen Rekorder des +2 gemacht. Falls Du aber trotzdem einen externen Rekorder anschliessen willst, findest Du in dieser Ausgabe eine Lösung.
Gibt es eine Möglichkeit „Snapshots" zu machen, wie dass zum Beispiel beim +D der Fall ist ? Standardmässig scheint das NMI-Interface es ja nicht zu unterstützen ...
Nein, Snapshots sind unter Coder-Kreisen verpönnt, Programme sollten eigentlich immer im Originalzustand gespeichert werden. Das MB02 hat aber die Möglichkeit, an einer bestimmten Stelle im S-RAM ein Programm gespeichert zu halten, das dann auf Knopfdruck abgerufen wird. Dort kann man dann eine Routine zum Sichern der Register und des Programmcounters, sowie des gesamten Speichers machen. Das ist eine Snapshot-Routine.
Kann man irgendwo Anleitungen fuer die Tools bekommen, die auf der MB02-Systemdisk im Verzeichnis $4 sind ? Es gibt zwar 2 Manuals doch die sind leider in Tschechisch :(
Einige Tools sind in der Anleitung beschrieben, leider nicht alle, das ist wahr...
Ich habe versucht, eine gekaufte Kassette (Rick Dangerous II) auf Disk zu überspielen und habe dazu dass mitgeliefert Tool „ccd" verwendet. Die ersten 2 Files (Programm und loader) kopiert er auch korrekt auf Disk, doch dann folgen 2 headerless files (Screen + Programmcode) die er aufgrund des fehlenden Headers nicht kopierem will. Er liest sie zwar ein, speichert sie aber nicht ab. Ich habe ausserdem dass andere Tool „TD1.0" versucht, leider mit dem selben Ergebniss.

Wenn Du noch Tape-Tape Kopierprogramme hast, die in der Lage sind Headerless-Files zu kopieren, kannst Du diese Programme verwenden. Zuerst das MB02 mit NMI und T auf Tape stellen, die Daten einlesen, dann NMI und D für Disc und speichern. Geht aber nicht mit jedem Programm. Einfach die alten Kopierprogramme rauskramen und ausprobieren. Wissen noch andere MB02 Nutzer weiter?

Ich habe noch ein Disciple +D Laufwerk und entsprechend Software dafür. Beim Versuch Snapshoots mittels „+d"-Tool zu kopieren, fährt sich der Specci fest, auch mit anderen Disketten. Kann es daran liegen, dass ich nur 48 K RAM habe, die Snapshoots aber genauso gross sind ? Hast du damit Erfahrung gesammelt ?

+D Snaps sind nur für das +D konzipiert. Es müsste jemand einen Konverter schreiben, nur da das +D in Tschechien keine Rolle spielt, hat das niemand getan.

Ähnliches Problem wie oben : Ich habe mit dem Tool „crtap" Dateien zu einem TAP-File zusammengefasst. anschliessen wollte ich diese Dateien mittels dem Tool dos2dos auf eine PC-Disk kopieren. Beim Kopiervorgang frisst sich der Specci wieder fest :(

Benutze das Kopierprogramm Discobolos. Es ist mitgeliefert worden und kann auch längere Files kopieren. Allerdings die Standardversion nur auf eine 720k Diskette.

Kennst oder besitzt du irgendwelche guten Tools (bitte in Englisch oder Deutsch nicht Tschechisch, denn da stehe ich wie der Ochs vorm Tor) für das MB02 um obige Operationen durchzufuehren (Tape zu MB02, +D zu MB02 , MB02 zum PC und umgekehrt) ? Kennst du Web-Seiten ?

Es sind eigentlich alle aktuellen Tools auf Deiner Diskette mitgeliefert worden. Es gibt noch eine neuere Version von Discobolos, die auf unserer nächsten Clubdiskette veröffentlicht wird. Außerdem hat auch John Garner noch TAP-Konvertierungsprogramm geschrieben. Seine Homepage ist http://www.breezer.demon.co.uk/spec/
Im Internet ist vieles möglich, vielleicht finden sich noch mehr Tools.

Habt ihr auf eurer Club-Diskette auch Neuigkeiten für das MB02 ?

Ja, wir hatten dieses Jahr z.B. den Protracker und jetzt eben auch Discobolos. Ich freue mich, das Du Dich soviel mit dem MB02 beschäftigst und rate Dir, auch den Kontakt zu anderen MB02-Usern zu nutzen. Du findest eine Mitgliederliste in der Mai/Juni-Ausgabe und dabei steht auch, wer noch ein MB02 hat.

Mirko hat das letze Clubheft zusammen mit unserer "Zahlungsaufforderung" erhalten:

Hi Thomas! Ich sitze wieder im Internetcafé in Ulm, ich habe Euern „Drohbrief" erhalten: Ich werde zahlen, anstatt mich mit Euch anzulegen (Ihr habt gewonnen), ansonsten war die Ausgabe wieder schön, man müßte solche Hefte viel öfter bekommen. Einmal war natürlich der Beitrag über die Interrupt-Uhr zum Beispiel genau nach meinem Geschmack! (Er hat den Maschinencode auch noch gut erklärt- Wieso haben wir solche Leute im Club und trotzdem gibt es kaum Anzeichen (neue Progs) davon?) Ich glaube, ich muß mich jetzt mal ein bißchen mehr anstrengen! Jetzt war ich grad 2 Wochen im Urlaub, ich bin nach Hause nach Zwickau gefahren (dabei fällt mir ein, daß Du meine Adresse von Ulm noch gar nicht in der Mitgliederliste hast, sondern noch die aus Hilden!). Ich hatte dort wohl einen PC, aber keinen Speccy!
Nochmal zur letzten SUC-Session: Das Fußball-Special ist erstaunlich kurz ausgefallen! Hast Du das bewußt so gemacht? Aber die Frage-Antwort-Aktion mit Annette fand ich super, überhaupt ist das ganze Heft - wie die letzten auch - immer irgendwie nicht so unpersönlich wie irgendwelche PC-Zeitschriften, schon wahrscheinlich dadurch, daß Du den Leserbriefen sehr viel Platz einräumst, aber auch sonst! Mach´ halt weiter so! Ich hoffe, ich werde bald auch mal was Sinnvolles an Artikeln beisteuern können, aber das kommt bestimmt automatisch, wenn ich anfange, richtig zu programmieren. Also bis bald! Und grüß Annette! Ciau. MiRKo

Hallo Mirko, zunächst ist das mit dem Clubbeitrag auch mein Fehler, schliesslich haben wir uns ja oft genug gesehen, aber ich hatte nie daran gedacht, Dich zu erinnern. Danke auch für das Lob, wir tun unser bestes. Wir waren mit dem Fussball-Special übrigens nicht die einzigen, auch in der Zeitschrift PD-Power gab es eines das ganz ähnlich dem unseren war. Klar, es hätte mehr sein können, aber wie auch z.B. bei diesem Hardware-Special lassen uns die Mitglieder im Stich. Ich hoffe auf Deine Beiträge, damit mich nicht alle hier allein lassen mit dem Heft.

Liebe Spectrum-Förderer,
da ich kein Fussball-Fan bin, ist die neueste SUC-SESSION für mich quasi eine Nullrunde! Umso gespannter erwarte ich das angekündigte Hardware-Special. Einen Beitrag dazu kann ich selber nicht liefern, da meine Kenntnisse zu dürftig sin. Aber einen Themenvorschlag möchte ich wenigstens machen: Da die Verwendung eines Fernsehers auf den Sinclair-Computern in der Regel ziemlich unbefriedigend ist wegen der mangelhaften Frequenz-Stabilität, bin ich sehr froh, das ich den Microvitec-Cub-Monitor, den ich an meinem Sinclair QL habe, auf für den Spectrum +2A verwenden kann. Aber

dieser Monitor wird irgendwann den Geist aufgegen. Was dann? Deshalb meine Fragen für einen Hardware-Artikel:

1. Kann ich am Spectrulm +2A auch einen der handelsüblichen Monitore für PC´s anschliessen (EGA, VGA, SVGA o.ä.)?
2. Was ist dabei zu beachten? Braucht man dazu ein Adapterkabel oder ein spezielles Interface?
3. Kann ein solches eventuell erforderliches Interface selbst gebastelt werden?
4. Könnte einer der SUC-Experten dazu eine Bauanleitung mit Schaltplan, Bauteil-Daten usw. beisteuern?

Ganz schön anspruchsvoll, gell? Macht weiter so! Herzliche Grüße
Adolf Becherer

Hallo Adolf, zunächst mal Danke für Deine Reaktion, die zunächst die einzige auf unser Hardware-Special ist. Ich hoffe die Nullrunde war nicht ganz so schlimm, zumal sich der Fussball-Teil dann doch in Grenzen hielt. Zu Deinen Fragen: Wir haben versucht, einen Schaltplan für ein EGA-Interface zu bekommen. Zum jetzigen Zeitpunkt kann ich noch nicht sagen, ob uns das bis Druckschluss gelingt, aber wenn nicht werden wir es eben in einem späteren Heft veröffentlichen. Für den Anschluss des Spectrums an VGA oder SVGA-Monitore gibt es im normalen Handel und auch über SINTECH Interfaces die aber ca. 200 DM kosten. Dazu sollte der Computer aber erstmal ein Video-Ausgangssignal haben. Beim 128k und +2 ist das der Fall, beim +2A aber nicht. Man kann aber das Signal einfach am Modulator abgreifen. Auch zukunftssicher ist die Methode mit dem Scart-Stecker die in Ausgabe 148 (Juli 96) beschrieben wurde. Hierfür ist der +2A bestens geeignet und jeder moderne Fernseher hat einen SCART-Eingang, wobei das Bild hier wesentlich besser ist als über den TV-Ausgang. Momentan sind aber am Markt noch genug geeignete Monitore, vor allem von ehemaligen AMIGA oder ATARI-ST Usern. Diese Monitore verfügen nicht nur über SCART und auch Video-Buchsen, sie haben auch Soundeingänge und Lautsprecher zur Ausgabe, welches z.B. der Microvitec CUB nicht hat. Auch solche gebrauchten Monitore sind in grösserer Zahl bei SINTECH vorrätig.

Martin Rätz schreibt uns:
Hallo Thomas,
vielen Dank für die Spectrum-Magazine und die Kassetten, die pünktlich bei mir eingetroffen sind. Ich würde sicher viel mehr mit dem Spectrum anstellen, wenn das Laden von Kassette nicht so umständlich, zeitraubend und unsicher wäre. Auch verwende ich jetzt bevorzugt den Didaktik, mit dem ich ganz gut zurechtkomme. Deshalb meine Fragen:

- Könnte ich statt der Kassetten die Programme auf Disketten für den Didaktik bekommen?
- Wie kann ich die Programme von den Kassetten auf Diskette kopieren? Einfach mit LOAD und SAVE geht das ledier nicht, außer bei einfachen Programmen. Sicher wird ein spezielles Kopierprogramm benötigt. Davon habe ich aber keine Ahnung und würde mich deshalb über Hinweise freuen.

Mit freundlichen Grüßen Martin

Hallo Martin,
danke für Deinen Hinweis. Wir möchten auch die anderen Leser dazu aufrufen, uns zu sagen, wenn noch weitere Diskettensysteme gewünscht werden. Es ist sicherlich alles möglich. Vorerst als Versuch werde ich Dir die SCENE+ auf D80 kopieren. Ich habe dafür ein Kopierprogramm auf MB02, mit dem es funktionieren müsste. Ob es das auch wirklich tut, solltest Du uns dann in der nächsten Ausgabe berichten können.
Der Didaktik verwendet zwar einen eigenen LOAD-Syntax, aktzeptiert aber auch die Microdrive-Befehle. Von da her ist der Gedanke nicht abwegig, das auch Kopierprogramme wie TRANS-Express auf dem Didaktik laufen müssten. Sicher gibt es aber auch spezielle Didaktik-Kopierprogramme, die ich aber (noch) nicht habe.

NEWS IN KÜRZE

Kaffeekränzchen
Die russische ZX Party „CAFE 2000" wird am 29. + 30. Juli stattfinden. Der genaue Ort ist nicht bekannt und wird wohl nur Insidern rechtzeitig bekanntwerden. Aber auf eines können wir auf jeden Fall hoffen: Jede Menge neuer Demos.

Alchnews
Das Diskmagazin Alchnews wird zukünftig nach meinen Information nur noch übers Internet vertrieben. Man kann es downloaden von: http://website.lineone.net/~alchemistresearch/sinclair/alchnews.htm.
Wer keinen Internet-Zugang hat, kann es auch von uns gegen Zusendung von Diskette und Rückporto erhalten.

Malen nach Zahlen
„Deluxe Paint" und „PCX View" heissen zwei neue, noch nicht fertiggestellte Grafikprogramme die in naher Zukunft auf den Markt kommen. Ersteres ist ein Zeichenprogramm mit vielen neuen Features, das zweite ist ein Programm um das gleichnamige PC-Grafikformat einlesen zu können. Wir versuchen natürlich näheres herauszufinden.

Klassiker wiedergeboren
Lunar Jetman ist wieder da. Den Spectrum-Klassiker wird gerade für den PC umgesetzt und dann als Freeware erhältlich sein.

Alchemist on paper
Das Magazin Alchnews, welches bisher nur auf Diskette und im Internet erschien, wird es auch in gedruckter Form geben.
Diese erfreuliche Nachricht sandte uns der Herausgeber Andy Davis zusammen mit seiner neuen Adresse: 283 Twist Lane, LEIGH, Lancashire, WN7 4EH Great Britain.

Dictator umgesetzt
Tomas Hamarcak aus Tschechien hat das Spiel "Dicatator" auf QBASIC umgeschrieben und damit auf PC´s lauffähig gemacht. Wer es haben möchte, bekommt es im Internet unter www.svkli.cz/tomas/dictator/dict131.zip

IDSA schlägt wieder zu
Die Gesellschaft gegen Emulation, oder eigentlich eine Vereinigung amerikanischer Softwareproduzenten zum Schutze deren Rechte hat die Schliessung einiger Homepages erwirkt, auf denen unter anderem auf Spectrum-Software angeboten wurde. Obwohl die Software größtenteils in Handelshäusern überhaupt nicht mehr erhältlich ist, beharrt die Gesellschaft auf das alleinige Recht, ihre Software zu verbreiten. Nicht auszuschliessen, das noch weitere Spectrum-Homepages betroffen sein werden.

Der Igel unter den Spielideen
SONIC, der kleine SEGA-Igel sollte ja schon längst auf dem Spectrum laufen. Leider kamen bisher auch auf unseren Artikel vor einiger Zeit kaum Reaktionen. Nun, im Ausland scheint das Interesse grösser zu sein und immerhin haben sich einige Leute bereiterklärt, das Projekt zu unterstützen. So müssen wir mal abwarten, ob wirklich was draus wird.

Die ersten Softwarespezialisten sind gestern am Koelner Hauptbahnhof eingetroffen!

Jungs, wirklich schön, daß ihr da seid !

Die ersten indischen Softwarespezialisten sind gestern am Kölner Hauptbahnhof eingetroffen.Darunter auch der berühmte „Hattemal Fatalerror" (12. von rechts - lächelnd) sowie sein Freund „Hitt Annikai Tukontinnju" (75. von links - winkend).

Neues zur Green-Card

Firmenanweisung:

Anweisung an alle Mitarbeiter zur Umstellung der DV, und zur Vermeidung eventuell auftretender Probleme, die im Umgang mit den hochqualifizierten indischen Green-Card-Asylanten entstehen können.

Liebe Mitarbeiter,
seit Anfang des Monats hat ein neuer Kollege die Arbeit in unserer DV aufgenommen. Herr Mahatma Fahtal Error, ein Computerspezialist aus Indien hat seine Arbeit bereits erfolgreich aufgenommen.

Hiermit setzen wir Sie über Neuerungen in Kenntnis :
Neue Rechner werden künftig mit dem Label „Inder Inside" versehen und mit dem Betriebssystem „Hindus 2000" ausgeliefert, bei dem anstelle einer Sanduhr ein animierter Guru erscheinen wird. Die neuen Rechner werden mit dem von Herrn Error entwickelten Mother-Theresa-Board ausgerüstet. Desweiteren wird auf allen Rechnern das bisher genutzte Office-Paket durch „Kaste 98" ersetzt. In diesem Zuge möchten wir sie bitten, Ihre Tastatur gegen eine ohne „Q" zu tauschen, da „Q" in Indien als heilig gilt und in der neuen Softwarelandschaft größtenteils unerklärlich interpretiert wird. Der bisherige MS Papierkorb wird durch Nirwana ersetzt, der Task Manager
durch Maharadscha und der Desktop durch Taj Mahal abgelöst. Beim überprüfen Ihrer Festplatte werden Sie feststellen, daß das Pausenprogramm „Moorhuhnjagd" gelöscht und durch „Flying Curry-Chicken" ersetzt wurde.
Für den Gang ins Indernet verzichten wir zukünftig auf Explorer und Netscape und werden Himalaya 3.7 installieren, das zusätzlich mit einigen inderaktiven Anwendungen, wie Kamasutra 4.8, ausgerüstet ist. Beim öffnen dieser Programme erscheint ein Punkt auf der Stirn Ihres PC. Im Laufe der nächsten Monate werden wir die Oracle-Datenbank durch eine Delhi-Datenbank ersetzen.

Folgende Software wird neu installiert :
Grafikprogramm Brahmane 2.0, Kalender-Tool Krishna 1.1, Wöterbuch Shiva 7.3 und E-Mail-Tool Atman 3.1. Weiter möchten wir Sie davon in Kenntnis setzen, daß der Begriff „Workflow" nicht mehr zulässig ist und durch den Begriff „Ganges" ersetzt wird.

Ihre DV

Grafikkonvertierung von PC auf den ZX Spectrum

von Leszek Chmielewski

Grafik war schon immer am Spectrum ein sehr interessantes Thema, durch die Attributbegrenzung war die erstellung von Farbbildern besonders schwierig. Trotzdem gab es Leute, Künstler die ihr Handwerk zu verstehen wußten, die die Illusion erzeugten als gäbe es diese Begrenzung gar nicht. Wer von uns hat nicht die Ladebildschirme von „Rainbow Islands" oder ähnlichen Spiele gesehen, und mit geöffneten Mund seine Anerkennung für den Künstler gezeugt, der das Bild zu verantworten hatte? Es gibt natürlich auch weniger ruhmreiche Grafiken am Spectrum und auch die Raubkopierer scherten sich einen Dreck um die schönen Bilder, die dann natürlich dem Wunsch zum Opfer fielen, das Spiel einige Blöcke kleiner zu machen.
Aber beschäftigen wir uns wieder mit dem Thema.
Vor einigen Jahren schrieb ich auf dem Amiga mit AMOS den Bilderconverter mit dem ich 4-Färbige Bilder von Amiga auf den Spectrum übertragen konnte. Die resultate meiner damaligen Arbeit findet ihr in meinem „The Second World Demo", welches überall in jeder PD Bibliothek zu finden sein sollte. Ich erzielte damit schon einige fantastische Ergebnise, allerdings mangels eines DOS Kopierprogramms am Amiga und Spectrum hatte ich eine etwas langsame Datenübertragungsmethode ersonnen. Zwei Photowiderstände waren am Amiga Bildschirm aufgeklebt und mit dem Joystickport am Spectrum verbunden. Die Amiga hat nun mit zwei hellen Punkten am Bildschirm signalisiert wenn ein Pixel übertragen werden sollte (ein Punkt für Pixel, der andere für Synchro), durch die trägheit der Phosphorschicht am Monitor kam es aber oft zu übertragungsfehlern,
Als ich endlich CrossDos kaufte und DOSCOP für +D bekam, konne die übertragung schneller und fehlerfreier vor sich gehen. Damals schrieb ich den IFF Converter um diese Bilder dann auch in den
Spectrum zu bekommen (Inzwischen in der Version 1.91), denn die Bilder wurden am Amiga immer im IFF Format

unkomprimiert abgespeichert. Ein Detail am Rande: In dem AMOS Programm konnte ich die Palette nicht bestimmen, man mußte daher von Hand selektieren welche Farben der Helligkeit nach im Bild vorkamen.
Das Konvertierprogramm in AMOS bekamm noch Verwandte die für konvertierung von 16 Graustufen erlaubten (Digiview Palette fest voreingestellt da ich damals gerade Digiview Digitizer gekauft habe), und vor kurzem auch noch Interlace konverter.
Das alles war nicht besonders schwierig den in SW/Graustufen kann jeder ein simples Programm schreiben, das ist wirklich kein Kunststück. Die simpelsten arbeiten schon mit zwei Farben.
Seit ich den PC habe, konvertierte ich alles mit dem Paint Shop Pro 4 oder Picture Master zu SW, aber dann schließlich (Für „Legacy") wollte ich auch Farbbilder umwandeln.
Da ich mein AMOS Handbuch irgendwo verschmießen habe (Chaos ist mein dritter Vorname!!!), beschloß ich die Rechnepower (??? Doch dazu später) meines AMD K6-2/350 mit 320 Mb Ram zu nutzen. Erst vor weniger als einer Woche fand ich im WWW ein entsprechendes Basic-Dialekt welches meinen Anforderungen entspricht. Das Dark Basic (www.darkbasic.com) war als Demoversion ohne Ablaufdatum zum Download angeboten und mit 22Mb (Oh mein Gott, Amos hatte 1/100 Größe!, Spectrum sogar noch weniger) klein genug um ein Download zu wagen. Hierbei möchte ich noch vermerken daß DarkBasic welches bald auch auf Deutsch kommen sollte, eher was für Spieleprogrammierer ist und DirectX 6.1 benötigt, zumindest für die Ultraschnelle 3D Grafik.
DarkBasic wurde es auch nicht nur wegen der Befekle, sondern wegen der effektiven kosten denn ich bin nicht bereit 1050,- DM für GFA Basic 32 zu bezahlen. Geschwindigkeit in Ehren, aber so verrückt bin ich noch nicht.

Der Bildschirm des ZX Spectrum besteht aus 256x192 Pixel und 32x24 Farbzellen die jeweils zwei verschiedene Farben anzeigen können, die von Paper, alo Hintergrund, und die von Ink, also Vordergrund. Als vernünftig denkender Mensch habe ich nie vorgehabt BRIGHT einzubeziehen da es die Sache unnötig kompliziert machen würde, bleiben also 8 Farben.
Im Paint Shop Pro kann man leicht einen eindruck bekommen wie das Bild auf einem Spectrum aussehen könnte. Als erstes muß man das entsprechende Bild laden, dann reduziert man in Untermenü „Bild"/"Größe" die Bildgröße auf 256 Pixel breite (und falls notwendig, 192 Pixel höhe), dann geht man ins Farbmenü/Justieren/Helligkeit+Kontrast und stellt folgenden Werte ein:
Helligkeit: 0
Kontrast: 100%
dann auf Vorschau gehen und das Bild bewundern. Falls es zu Hell oder Dunkel ist, kann man die Helligkeit noch entsprechend einstellen und abspeichern oder abbrechen. Ob man das Bild (in der richtigen Größe natürlich von 256x192) speichert oder nicht ist eigentlich egal, nur wenn man die Helligkeit verstellt hat ist es notwendig. DarkBasic kann nämlich die RGB Werte des Bildschirms auslesen.
Wie alle wohl wissen, lassen sich alle Farben durch die Anteile von Rot, Grün und Blau definieren, so auch beim Spectrum, nur daß die Palette vordefiniert ist. In Bright 1 Modus würden die RGB Werte jetzt so aussehen:

Farbe	Rot	Grün	Blau	Nr
Schwarz	0	0	0	0
Blau	0	0	255	1
Rot	255	0	0	2
Magenta	255	0	255	3
Grün	0	255	0	4
Cyan	0	255	255	5
Gelb	255	255	0	6
Weiss	255	255	255	7

Es lassen sich also alle Farben des Spectrums mit dieser simplen Palette definieren, Das Programm sollte also alle vorhandenen Farben zu diesen umwandeln, und zwar genauso schön wie in Paint Shop Pro. Die Vorgangsweise ist also Simpel, für jeden Pixel des Bildes muß man nur folgende Zeilen ausführen:

```
c=POINT (x,y):grenzwert=127
r=RGBR(c):g=RGBG(c):b=RGBB(c)
if r>grenzwert THEN r=255 ELSE r=0
if g>grenzwert THEN g=255 ELSE g=0
if b>grenzwert THEN b=255 ELSE b=0
INK RGB(r,g,b),0: DOT x,y
```

Achtung: POINT und DOT sind extrem langsam bei Dark Basic!!!

Nachdem das ganze Bild auf diese Weise bearbeitet wurde, haben wir dasselbe Ergebnis wie in PSP erhalten, jetzt kommt das schwierigere. Die nächsten Aktionen die mein Prorgamm ausführt sind die Zählung jeder einzelnen Farbe in einem 8x8 Pixel großem Quadrat, dann werden die zwei am häufigsten vorkommenden Farben dem Ink und Paper zugewiesen, dann werden alle Farben die nicht dem Ink oder Paper entsprechen zu Ink oder Paper umgewandelt (das ist der größte Teil meines Programms, alles mit IF und THEN ;-) Ich wollte keine komplizierten Mathematischen Formeln programmieren). Abschließend wird das ganze noch ins Spectrum Bildschirmformat umgewandelt (Jede achte Zeile, jedes 1/3 Bildschirms und Attribute) und als Datei auf Disk gespeichert, die man dann nur noch mit DOSCOP für +D oder Opus konvertieren muß. Die Ergebnise die ich auf diese Weise erzielt habe sind zwar nicht optimal, das hatte ich auch nie erwartet, aber sie kommen sehr nahe dran und mit Art Studio oder ähnlichem Programm lassen sich alle unschönen Fehler ausbügeln. Insgesammt gesehen ist das also gar nich mal so schwer.
Um Euch mal die Ergebnise zu zeigen, habe ich die Bildergalerien auf SCENE+ mit den Bildern vollgefüllt die während der Testphase entstanden sind.

Die ganze Prozedur dauerte in der ersten Fassung auf meinem Computer 3 Stunden da die 2D Befehle in DarkBasic sehr langsam sind, aber es war noch viel Raum für Optimierung da. Inzwischen dauert die Konvertierung nur noch fünf Sekunden weil ich das BMP File direkt in ein Array geladen habe. Das Titelbild der SCENE+ wurde mit dem Programm konvertiert. Inzwischen habe ich auch noch zusätzliche Kontrolle zur Steuerung der Helligkeit aller Farben eingebaut.
Da der Source des Converters ca. 20 Kb groß ist, werde ich ihn hier nicht abdrucken, wer aber will kann mir eine Mail schicken (lcd.one@aon.at), und das Programm kommt am selben Weg zurück. Das fertige Programm BMP2SCR lässt sich von World of Spectrum herunterladen (UTILS), diese dürft ihr für Eure Projekte verwenden.

Euer LCD.

Oldie-Ecke

Hallo Oldie Freunde!
Beim letzten Durchsuchen meiner Ordner, fiel mir ein Name wieder besonders auf. "Zuheir Urwani". Ich habe ihn leider nie kennengelernt, und weiß auch nicht, was er jetzt macht. Aber ich besitze drei Spiele von ihm, die 1985 in einer deutschen Computer-Zeitschrift erschienen. Man musste die Listings in Maschinensprache nur abtippen und hatte sofort tolle Spiele auf dem Spectrum. Spiele, die auch heute noch, vom Spielspass her, mit jedem PC mithalten können. Es handelt sich um: SQUARES, LASER MAZE und ZONE M. Alle drei kann man mit Tastatur oder Kempston Joystick spielen und alle drei sind verdammt schnell.

Bei SQUARES muss man jeweils 28 Felder einfärben, indem man alle Ränder abfährt. Als Schwierigkeit dazu, wird man von einer rundlichen Spielfigur verfolgt, von der man sich natürlich nicht erwischen lassen darf, sonst verliert man ein Leben. Dies sollte man unbedingt vermeiden, denn in den weiteren Levels erhöht sich die Anzahl der Verfolger immer um 1. Ab dem dritten Level spätestens ist man froh, wenn man noch Reserven hat. Wieviel Levels es gibt, weiß ichnicht, da ich noch nie über die 4. Stufe hinaus gekommen bin. Der Sound ist einfach, aber gut.

Bei LASER MAZE handelt es ich um folgende Spielidee: Mit Hilfe eines blockähnlichen Gegenstandes muss man Bomben auffangen, die von Flugzeugen über dem Meer abgeworfen werden. Zwischen Luft und Meer befindet sich allerdings ein Labyrinth, in das die Bomben fallen. Die Bomben landen aber nicht immer unten, einige verschwinden auch Richtung Himmel. Die Bomben die unten ankommen, muss man natürlich abwehren. Schafft man das nicht, durchlöchern sie den Boden und man versinkt im Meer. Der Sound ist zwar etwas knapp geraten, aber das Spiel macht trotzdem Spaß.

Das dritte Spiel ZONE M besticht durch eine wirklich aufwendige und farbenfrohe Grafik. Man sieht sofort, daß sich hier ein richtiger Spielefreak ausgetobt hat. Von der Spielidee her erinnert ZONE M etwas an Tapeworm. Auch hier muss man eine Schlange abschiessen, die sich über den Bildschirm bewegt. Mit der Kanone kann man sich in alle Richtungen bewegen. Beim abschiessen der einzelnen Kugeln bilden sich gelbe Punkte auf dem Spielfeld, die irgendwann herunterfallen. Von diesen darf man sich nicht erwischen lassen, sonst ist das Spiel beendet. Gespielt wird von Stufe A(1) bis M(13). Wer das schafft, wenn überhaupt, ist verdammt gut.
Zum Schluss noch der übliche Hinweis: Wer ein oder mehrere Spiele von mir haben möchte, der teile mir dies bitte mit: Lothar Ebelshäuser, Fax und Tel. 0221/6807085 oder e-mail: l.u.m.ebelshaeuser@t-online.de

Tips + Tricks

Spielelösung WILD WEST SEYMOUR - Teil 2 -

Hallo Seymour Fans!!

Wir starten heute mit dem dritten Act aus WILD WEST SEYMOUR. Wie ihr Euch sicherlich erinnert, haben wir letztes mal gerade noch den Zug erreicht und wollen uns heute also auf die Fahrt machen.

Act Three (Code: 10C700068)

Wir betreten den letzten Wagen und durchsuchen ihn. Wir finden im Erste Hilfe Kasten (first aid box) ein wasserfestes Pflaster (elastoplast) und eine Schere. Wir nehmen beide Gegenstände mit und gehen zweimal nach links bis zum Tender auf den wir hinaufspringen. Wir nehmen die Kohle (coal) und werfen die Kohle in den Kessel (furnace). Jetzt machen wir uns nach links auf den Weg und gelangen nach sieben Screens auf der Railroad to Nowhere zu einem Gegenstand den wir aufnehmen. Es ist ein trockener Strauch (tumbleweed), den wir bei der Lokomotive benutzen. Also erst einmal siebenmal nach rechts und die Lokomotive besteigen. Nun wieder nach rechts in den Wagen und die Mundharmonika (harmonica) mitgenommen. Jetzt aus dem Wagen raus, nach links und auf den Wagen springen. Jetzt viermal nach rechts, bis wir zu der Schlange kommen, die uns den Weg versperrt. Wir benutzen die Harmonika und spielen ihr ein kleines Schlafliedchen. Jetzt ist der Weg frei. Wir legen die Harmonika ab und greifen uns die Spitzhacke (pick axe). Dann nach rechts, nach unten und sogleich wieder zweimal nach links. Ganz links setzen wir die Spitzhacke ein und schaffen ein Loch im Boden. Jetzt zweimal nach unten und dort nach links. Hier lehnt ganz lässig Ham Polo. Wir geben ihm die Schere und erhalten dafür seinen Metaldetektor (ore detectors). Jetzt nach rechts ans Ufer und mit Genie solange sprechen, bis er uns wieder an die Oberfläche teleportiert. Nach rechts und das Pflaster ablegen. Nach rechts, nach unten und wieder nach rechts bis der Metalldetektor piept. Hier mit der Spitzhacke graben und den gefundenen Goldklumpen aufnehmen. Spitzhacke und Detektor ablegen denn sie werden nicht mehr benötigt. Nach links nach oben und wieder nach links. Jetzt ist der Typ bereit uns den Eimer (bucket) zu überlassen. Das Pflaster aufnehmen und damit das Loch im Eimer abdichten. Nach rechts, unten, zweimal nach links und zweimal nach unten. Ganz an das Ufer gehen und den Eimer mit Wasser füllen. Jetzt wieder mit Genie's Hilfe sich zurückteleportieren lassen. Nach unten und nach links. Dort die kubanische Zigarre aufnehmen. Jetzt zur Lokomotive und mit dem Eimer den Boiler auffüllen. Nun noch mit der Zigarre das Feuer im Kessel anzünden und es kann losgehen.....Kann es wirklich?

Wir werden es im nächsten Teil erfahren.

WILD WEST SEYMOUR nähert sich dem Ende und bekanntlich haben wir nun nur noch einen Act, der vor uns liegt. Am Ende des dritten Acts hatten wir die Lokomotive abfahrfertig gemacht. Doch können wir wirklich losfahren?

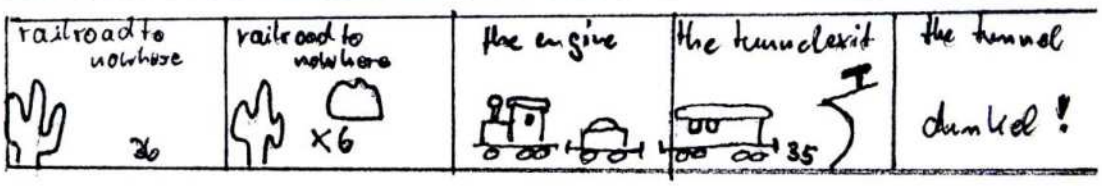
Act Four (Code: 238A35008)

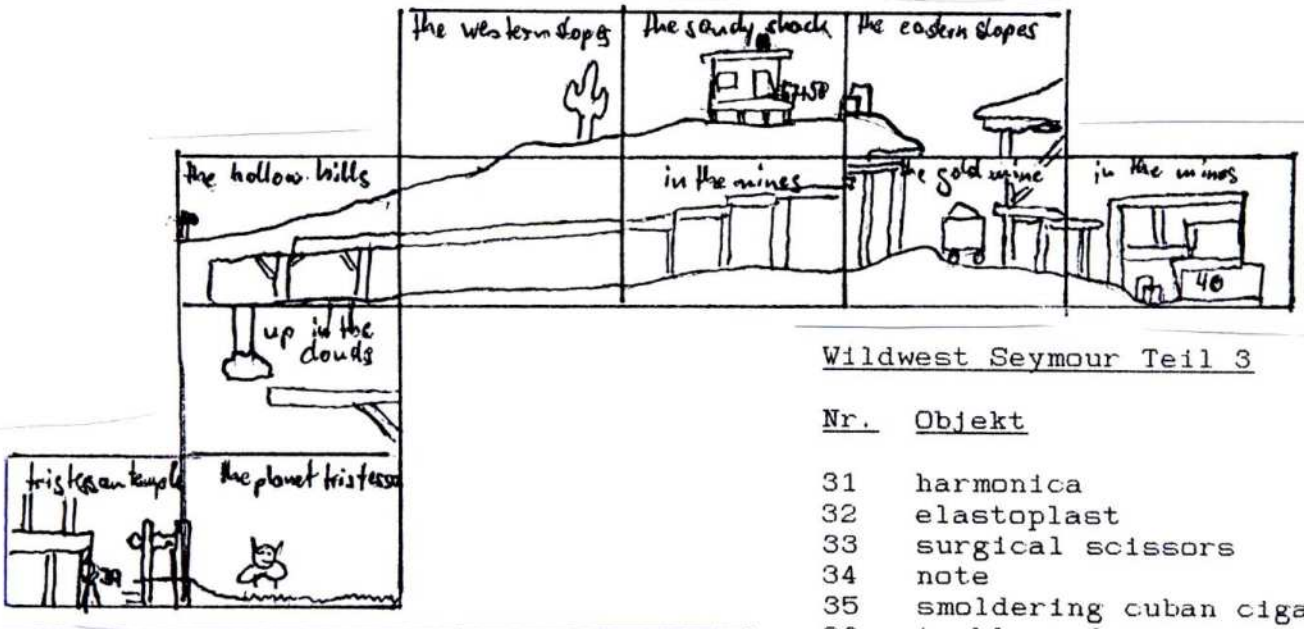
Wir gehen nach links und nehmen die Sicherheitsnadel (safety pin) auf. Wie wir sehen, ist es nichts mit dem losfahren, denn die Brücke ist eingestürzt. Es bleibt also nur der Weg nach unten. Also zweimal nach unten und die Whiskeykiste (crate) aufnehmen. Dann nach links und Al anlabern bis er uns mitnimmt. Wenn er anhält raus aus dem Planwagen und zweimal nach rechts, dann runter und wieder rechts. Auf diesem Weg spricht uns ein Indianer an und erzählt uns, daß einer der Stammesbrüder gestorben ist. Dann verschwindet er. Wenn wir bei den drei Indianerzelten sind, ist es sinnvoll, das linke zu ignorieren. Darin wohnt ein ziemlich unfreundlicher Geselle, der uns immer wieder einen Tritt in den A.... verpaßt. Also rein in das zweite Zelt und drauf hören was der Typ so erzählt. Das mitgebrachte Feuerwasser hilft uns dabei. Dann in das dritte Zelt und sehen was es darin gibt. Wir erhalten Schwimmflügel (water wings). Diese mitnehmen und nach links, nach oben und wieder zweimal nach links. Wir fragen Al ob er so nett ist und uns die Flügel aufbläst, da wir völig außer Puste sind. Macht er natürlich. Jetzt nach links zum Friedhof und die Pfeife vom Grab mitnehmen. Zweimal nach rechts, nach unten und wieder rechts. Rein in das zweite Zelt und der Typ freut sich. Jetzt zweimal nach rechts. Dank der Schwimmflügel können wir das Wasser durchqueren. Im Garten (plantation) finden wir eine Schaufel. Sofort mitnehmen und zweimal nach links. Die Schwimmflügel ablegen und wieder nach links, oben und zweimal links. Am Friedhof umgraben (igitt) und den Zauber (spell) aufnehmen. Die Schaufel ablegen und wieder zurück. Zweimal rechts, runter, rechts und die Schwimmflügel aufnehmen. Zweimal nach rechts bis zum Garten und den Zauber benutzen.Dann nach links raus und auch gleich wieder nach rechts rein. Den Zauber ablegen und eine handvoll von den inzwischen gewachsenen Pflanzen mitnehmen. Zweimal nach links und in das zweite Zelt. Der Typ nimmt das Kraut an und beschließt es Tabak zu

nennen. Dann folgt noch das Kommando „CUT“ durch den Regisseur und WILD WEST SEYMOUR ist gelöst.

Wir hoffen, es hat Spaß gemacht sich mit uns durch das Programm zu arbeiten. Bis bald mal wieder an dieser Stelle...

Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5, 83064 Raubling
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Großholzhausen



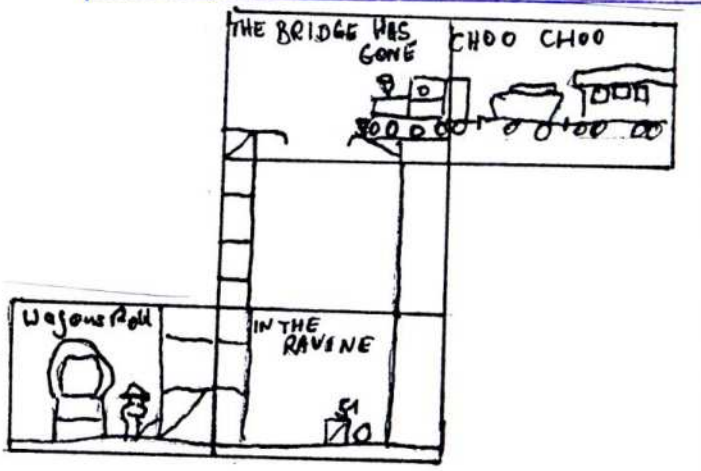


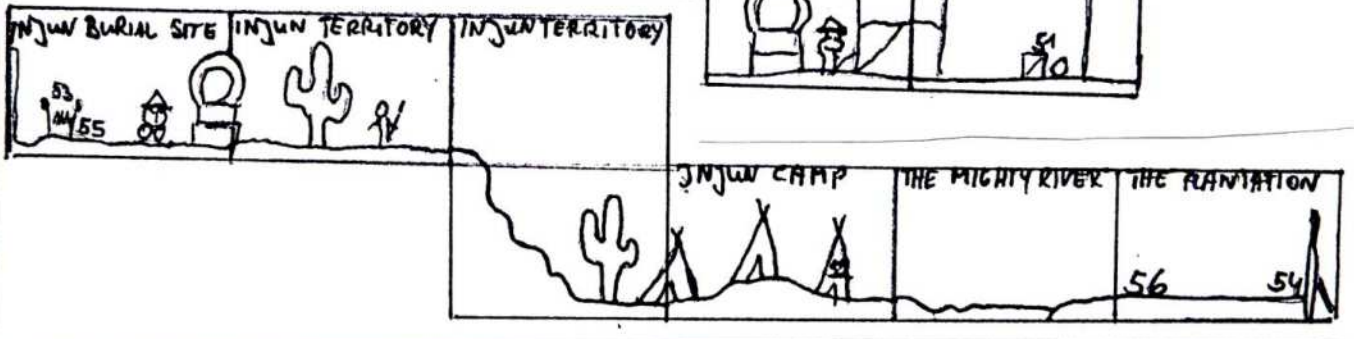
Wildwest Seymour Teil 3

Nr.	Objekt
31	harmonica
32	elastoplast
33	surgical scissors
34	note
35	smoldering cuban cigar
36	tumbleweed
37	bucket
38	pickaxe
39	ore detector
40	chunk of gold

Wildwest Seymour Teil 4

Nr.	Objekt
50	safety pin
51	crate of whisky
52	water wings
53	pipe
54	shovel
55	rain spell
56	strage crops

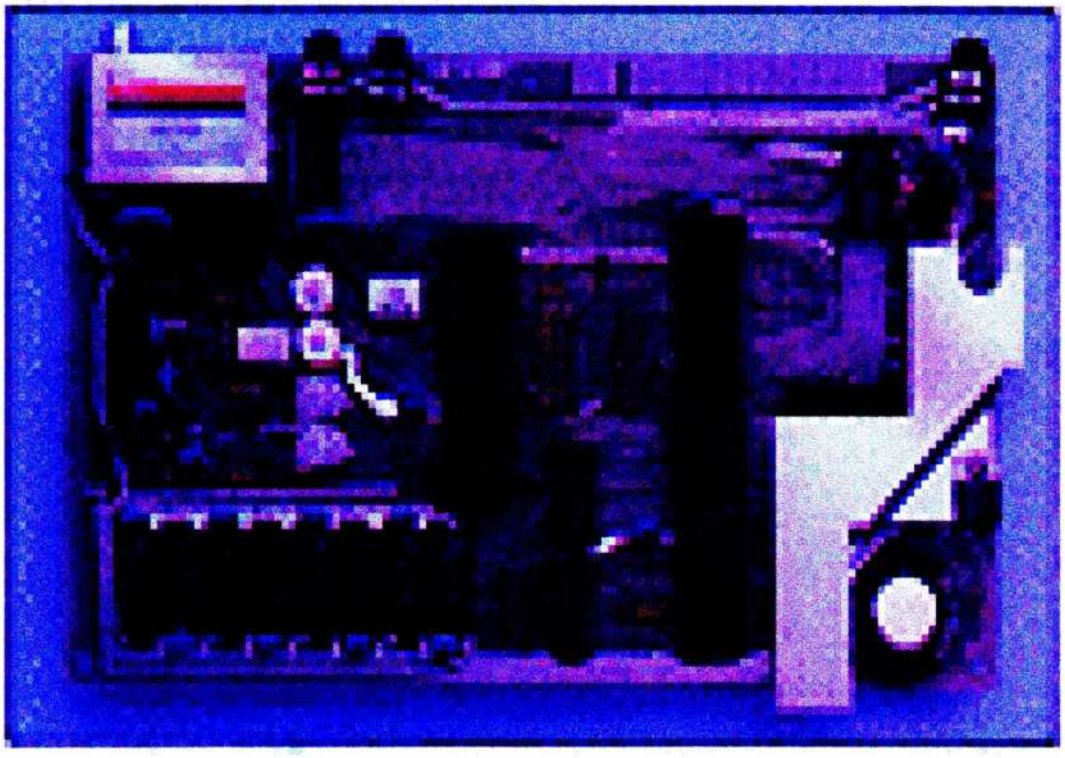




You are now entering:

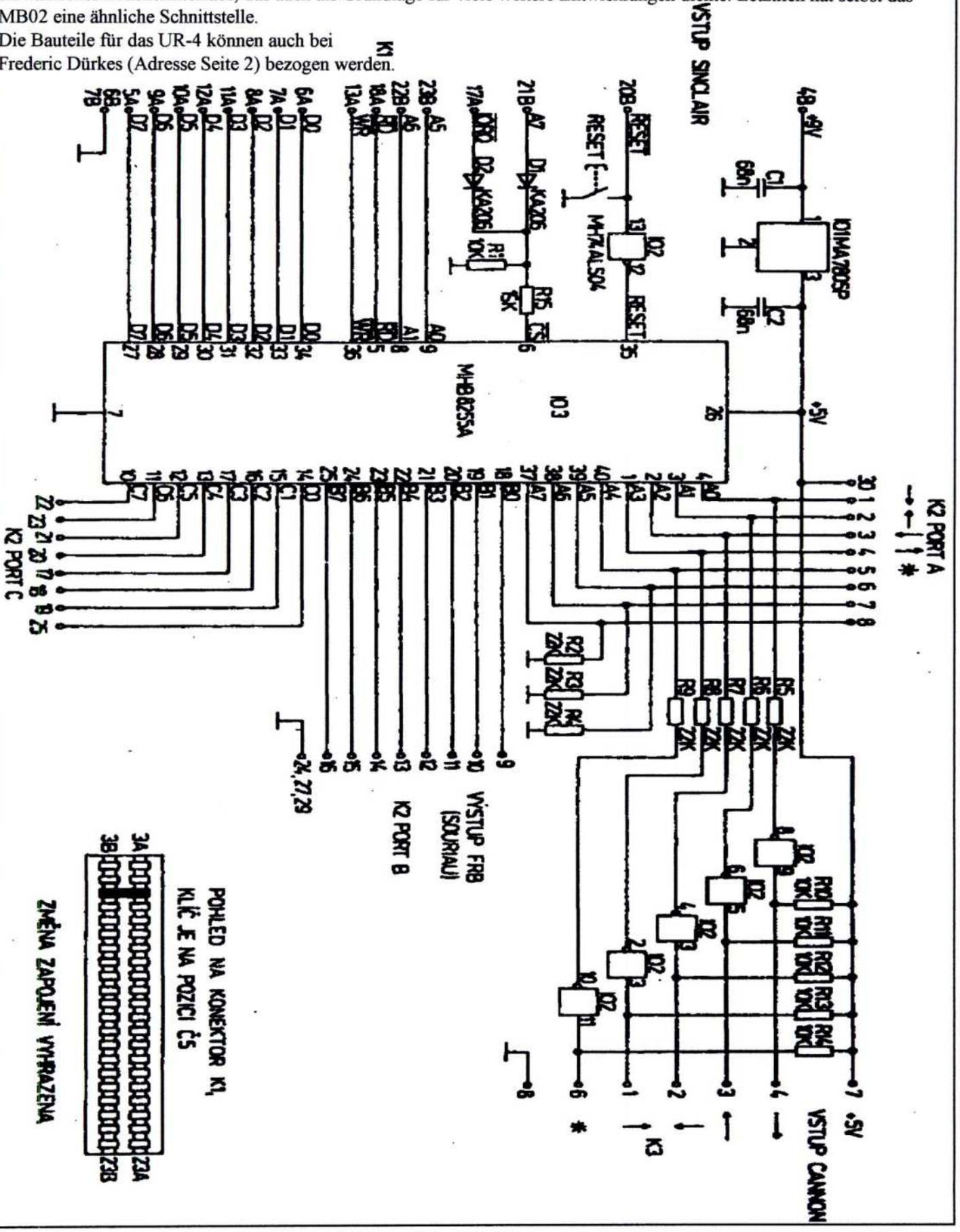
SUC-SESSION-SPECIAL

HARDWARE



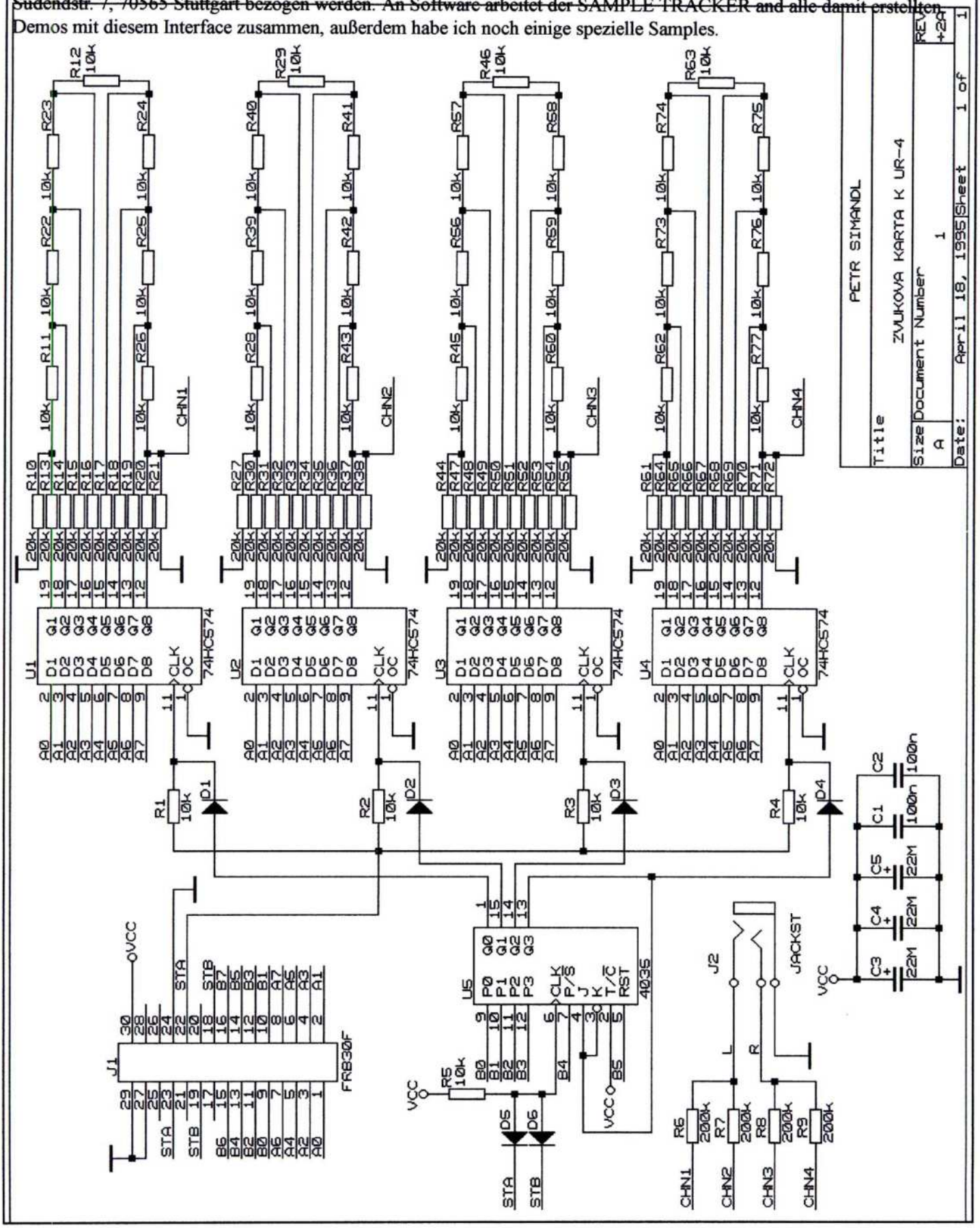
UR-4

Mehr als den Schaltplan, auf dem aber auch alle Bauteile eingetragen sind, können wir hier nicht bieten. Das UR-4 ist ein slowakisches Drucherinterface, das auch als Grundlage für viele weitere Entwicklungen diente. Letztlich hat selbst das MB02 eine ähnliche Schnittstelle.
Die Bauteile für das UR-4 können auch bei
Frederic Dürkes (Adresse Seite 2) bezogen werden.



SDA-4

Super DA-Interface hatten wir damals dieses Soundinterface getauft, das es ermöglicht, Sounds in 8-Bit Qualität und damit AMIGA-Qualität abzuspielen. Auch hier haben wir nur den Schaltplan, die Bauteile können bei Frederic Dürkes, ~~Südendstr. 7, 70565 Stuttgart bezogen werden. An Software arbeitet der SAMPLE TRACKER and alle damit erstellten~~ Demos mit diesem Interface zusammen, außerdem habe ich noch einige spezielle Samples.



Externer Kassettenrekorder am +2

Der interne Rekorder im +2 ist nicht immer ganz flexibel. So kann man zwar mittels eines Schraubenziehers den Tonkopf neu einstellen, die Lautstärke aber nicht. Außerdem ist manch einem sein guter alter Kassettenrekorder einfach am liebsten. Nun gut, auch denen kann geholfen werden. Wir brauchen dazu gar nicht viel, ein bißchen Draht, eine Mono-Buchse für Klinkenstecker und einen Lötkolben.

Den Schraubendreher nicht vergessen, den wir müssen das Gehäuse des Spectrums öffnen. Hier finden wir auch schnell die Kabel, die vom internen Rekorder zum Board des Spectrums führen. Von der Busseite des Spectrums aus gesehen liegen folgende Signale auf dem Stecker des Kabels:

O Ground
O Play
O +5V
O Rec
O Ground

Am letzten Pin ist kein Kabel verbunden, warum auch, einmal Masse genügt doch. Am besten ist es jetzt, wir verfolgen die Leitungen bis zur Platine des internen Rekorders und löten jeweils an Masse (Ground) und an den Ear-Eingang (Play) ein Kabel. Dieses Kabel löten wir dann an die Buchse und zwar so, das die Spitze des Steckers mit Play verbunden ist und der hintere Teil mit der Masse. Schon ist die Buchse fertig, an die man einen normalen Mono-Stecker anschliessen kann. Man kann den Stecker jetzt mit einem doppelseitigem Klebeband oder Heisskleber befestigen, am besten auf die normale Ton-Buchse, da hat es noch ein bisschen Platz. Wer will kann das ganze jetzt auch an eine Stereobuchse anschliessen und das Mic-Signal dazu anschliessen. Allerdings muss man sich dann auch einen entsprechenden Stecker basteln, der die Signale dann auch wieder auf zwei Buchsen des externen Rekorders aufteilt.
Te

Druckerkabel am MB02

Schon im letzten Jahr hatten wir erfolgreiche Tests mit den Druckerkabeln, die man bei SINTECH für 25,00 DM erwerben kann. Aber jeder kann sich so ein Kabel auch selber bauen. In der Anleitung ist die Belegung des Druckerports am MB02 zwar beschrieben, aber auch für uns war es nicht ganz selbstverständlich, die richtige Belegung des Kabels herauszufinden. Deshalb hier die genauere Beschreibung:

Drucker				MB02
1	-	Strobe	-	22
2-9	-	D1-D8	-	10-17
10	-	ACK	-	23
11	-	Busy	-	28
12	-	Paperout	-	27
13	-	Selected	-	26
14	-	GND	-	24
15	-	Error	-	25
25	-	Reset	-	1 oder 19

Natürlich braucht ihr dazu erst einmal den 36-poligen Stecker für das MB02, etwas Kabel (ich habe Flachbandkabel genommen, damit ich wenigstens eine Seite klemmen kann, wer gerne lötet nimmt anderes Kabel) und einen Centronics-Stecker für den Drucker. Beachtet auch, das wir hier nicht die Kabelnummern angeben, wie sie nebeneinander stehen, sondern die PIN-Nummer, die verbunden wird. Beim Flachbandkabel ist also nicht PIN 1 neben PIN2 am Kabel angeordnet, sondern PIN1 neben PIN19, dann PIN2 neben PIN20 usw. Bitte prüft wirklich, was ihr gemacht habt bevor ihr es anschliesst. Es ist zwar bei meinen Versuchen nie etwas passiert, aber es muss ja nicht erst...
Te

Ich baue mir einen Super-Spectrum

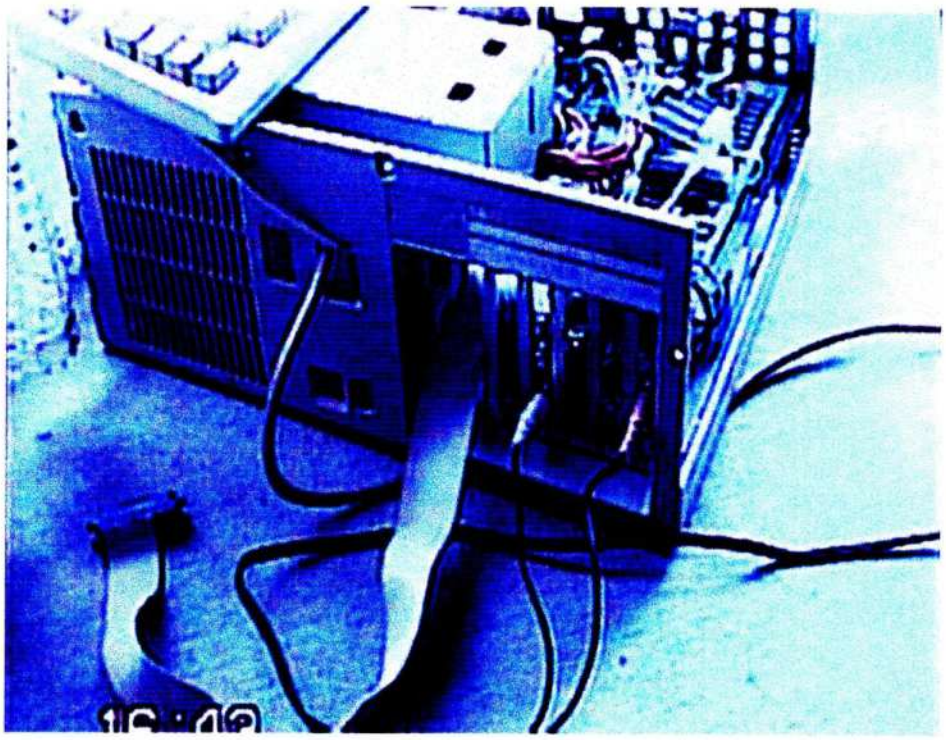
Mein Projekt war seit langem, mir einen Spectrum mit allem drum und dran zu bauen. Vorab gesagt, es ist noch nicht alles fertig. Dennoch möchte ich dieses Special als Anlass nehmen, auf mein Projekt hinzuweisen.

Als bei mir in der Firma einige Rechner ausgemustert wurden, war für mich endlich ein Anfang getan. Schon lange wollte ich einen Specci in ein PC-Gehäuse setzen. Als wesentlicher Vorteil versprach ich mir, nicht mehr 2 Netzteile zu benötigen, weil ich den Spectrum und meine Laufwerke mit dem Strom eines PC-Netzteils versorgen würde. Hier gab es dann auch schon Probleme, aber dazu später.

Zuerst musste ich mich für die Hardware entscheiden. Ein 128k Rechner sollte es schon sein. Ich hätte auch eine 48k Platine nehmen können und diese mit dem 128k-Bausatz von SINTECH aufrüsten können. Aber dann hätte ich immer noch keinen AY-Soundchip gehabt und noch ein MELODIK dazu hätte das Problem zwar gelöst aber es wäre insgesamt immer teurer geworden. Der Zufall kam mir zu Hilfe in Form eines +2 Spectrums, bei dem das Gehäuse defekt, die Platine aber in Ordnung war. Der sollte es also sein, meiner Meinung nach eh der beste aller Spectrums (oder Spectren?). Die Entscheidung für das Disketteninterface fiel noch leichter. Da ich meine Opus infolge des MB02´s sehr vernachlässigt hatte, sollte sie durch den Einbau zu neuem Leben erweckt werden. Zumal das Netzteil meiner Opus sowieso schon lange versagt hatte (typisches Opus-Problem) und ich daher eh nur noch die Platine hatte. Hierzu sei gesagt, das die Opus wunderbar läuft, auch ohne das eingebaute Netzteil (einfach abklemmen). Da aber die Opus normal auch den Spectrum und die Laufwerke mit Strom versorgt, müssen hier andere Netzteile aushelfen, oder wie in meinem Fall eben nur ein PC-Netzteil. Ein PC-Netzteil liefert 5V und 12V. Wo sind die 9V für den Specci mögen manche fragen. Kein Problem, einfach die 12V nehmen, das schadet dem Spectrum nicht (macht ihn aber auch nicht schneller, falls das manche vermutet hatten).

Ich räumte also das ganze PC-Gehäuse erstmal aus und verschrottete den Mist, der da drin war, bis auf das Netzteil und ein Floppylaufwerk. Dann baute ich einen Spectrum-Stecker an eine 12V Leitung (so ein Netzteil hat genug) und schloss das Laufwerk an. Dann den Spectrum noch dranstecken und der erste Test....nichts. Warum den nicht? Nun, das Netzteil erkannte keinen Stromempfänger und schaltete erst gar nicht ein (Schaltnetzteil ist glaube ich der richtige Begriff). Ich schloss mit Hilfe anderer Spectrums und langen Leitungen 3 Laufwerke noch an das Netzteil an und liess alle 3 gleichzeitig laufen und siehe da, jetzt kam Strom. Aber das kann ja keine Lösung sein. Die Lösung wäre, einen grösseren Stormverbraucher wie z.B. eine Festplatte einzubauen. Ich betreibe aber keine Festplatte an der Opus, insofern wäre es ja Verschwendung. Also entschied ich mich für ein anderes Netzteil. Die Suche ging los und dauerte auch ein wenig, weil ich kaum PC-Bastler kenne. Irgendwann brachte mir Fred aber ein entsprechendes Netzteil. Hier möchte ich nun alle Bastler warnen, einfach irgendein Gehäuse zu benutzen. In meiner Firma wurden früher HP-Rechner eingesetzt. Entgegen aller Richtlinien der modernen PC-Industrie hatte man aber bei Hewlett Packard den Grundsatz, nur eigene Standards zu schaffen. So passte natürlich mein neues Netzteil nicht in das Gehäuse, ebenso auch der extra gekaufte Einbaurahmen für ein zweites Laufwerk nicht. Entsprechende Halterungen schnitzte ich mir aus Styrophor und verklebte sie mit doppelseitigem Klebeband. Das funktioniert wirklich. Die Opus-Platine und auch die Spectrum-Platine schraubte ich auf zwei Kunststoffbretter und diese

wurden wieder mit Styrophor-Halterungen verbunden. Das Kühlelement des +2 habe ich etwas gekürzt und mit dem Gehäuse verbunden. Strom an...voila.



So weit so gut. Jetzt kam das wichtigste, die Tastatur. Hier waren Kosten unvermeidlich, den ich nahm ein PROFACE von SINTECH. Aus Platzgründen im Gehäuse nahm ich die interne Version. Ich liess mir von Fred den Einbau erklären und nach einigem Hin- und her funktionierte es auch. Es ging dann an die Anschlüsse. Hier kommt ein Grundsatz meiner Bauweise zu tragen, ich wollte nämlich alles so konzipieren,das alles herausnehmbar bleibt und zwar ohne Lötkolben. So verlängerte ich nicht nur die Joystickanschlüsse und den TV-Anschluss, sondern ich baute noch entsprechende Zwischenstecker die man jederzeit ohne grossen Aufwand trennen kann. Fred und die alten PC-Platinen, die ich zu Beginn herausnahm, versorgten mich mit entsprechenden Metallplatten, die Standardmässig in PC´s eingebaut werden und an die ich meine Anschlüsse setzen konnte. So griff ich noch das Monitorsignal von der RGB-Buchse ab und legte mir einen externen Rekorderanschluss nach dem in diesem Heft an anderer Stelle beschriebenen Schema. Ein Problem war, das von den seriellen Buchsen für den Joystick-Anschluss abgesehen, es eigentlich nur Cinch-Buchsen gibt, die in die Standardmässigen Aussparungen der Metallplatten passen. Also keine Buchsen für Klinkenstecker für meinen externen Kassettenrekorder. Ich muss also irgendwann noch ein Kabel von Cinch auf Klinkenstecker bauen, dies dürfte aber ein kleineres Problem sein.

Dies ist jedenfalls der aktuelle Stand meines Projekts. Ich bin nun zumindest in der Lage damit zu arbeiten und die SCENE+ Disketten zu kopieren. Zufrieden bin ich nicht, weil ich einige Fehler gemacht habe. Also folgendes beachten:

1. Gehäuse nicht zu klein wählen. Ich wollte noch einen Busport nach aussen legen für evtl. externe Erweiterungen. Ausserdem wollte ich noch ein Videoface einbauen. Geht alles nicht, weil kein Platz.
2. Kein altes HP-Gehäuse nehmen, man bekommt keine Einbaurahmen mehr dafür. Die neuen HP-Gehäuse sind aber standardisiert (die lernen auch).
3. Extreme Umsicht und Sorgfalt speziell beim Einbau des PROFACE. Ich habe wohl einige Leitungen unsauber gelötet (ist auch nicht so mein Ding, ich zittere immer beim löten) und daher arbeitet das PROFACE auch nicht einwandfrei. Dieses Punkt muss ich noch verbessern.
4. Das Netzteil vorher prüfen, ob es auch schon bei geringer Belastung anläuft.

Sobald ich wieder Zeit habe, mich dem Projekt zu widmen, wird es auch fertiggestellt. Begeistert bin ich auch von der Tastatur, auch wenn es eine PC-Tastatur ist. Ich habe keinen Reset-Schalter eingebaut, weil ich mir dem PROFACE einen Warmstart machen kann. Tolle Idee.
Wenn es mir jemand gleichtun will, helfe ich gerne weiter. Erfahrungsaustausch ist hier sicherlich nötig. Was aber wichtig ist: Ich habe nie meine eigentliche Spectrum-Anlage angerührt (Spectrum +2 mit MB02) sondern nur ältere nicht mehr benötigte Teile verwendet. Der Bau hat sich infolge der wenigen Freizeit die ich habe über 1 Jahr gedauert (und ist immer noch nicht fertig). So lange hätte ich nie auf meinen Spectrum verzichten können! Noch etwas: Über SINTECH kann man auch allerhand PC-Zubehör beziehen, so z.B. auch die PC-Tastatur, die man für das PROFACE ja braucht, oder Einbaurahmen, oder Laufwerke etc. Da ist man dann auch sicher, das richtige für diesen Zweck zu bekommen.
Ich hoffe ich höre von euren Bauten
Te

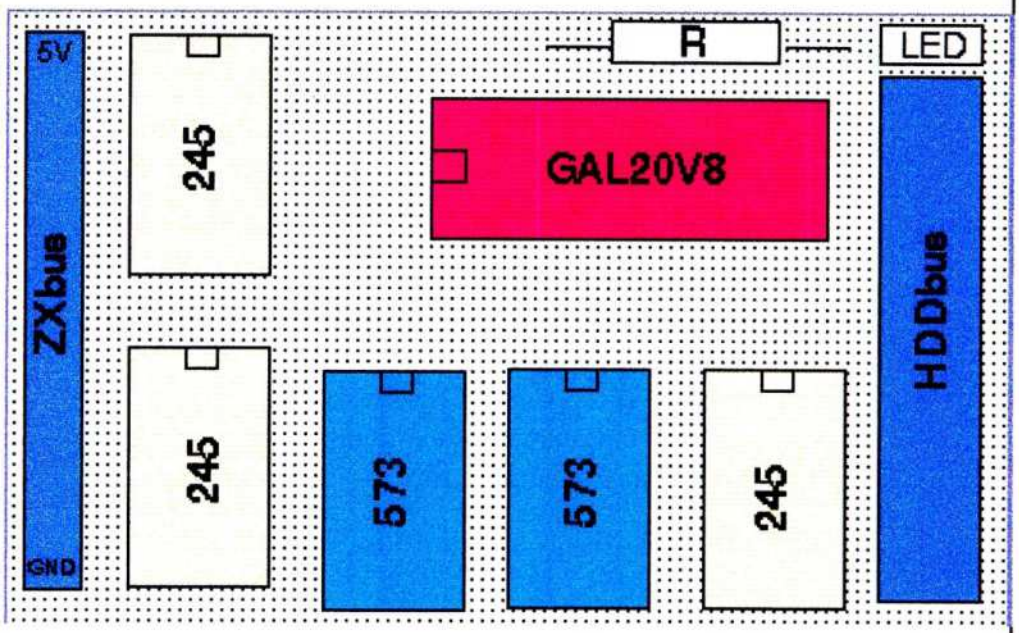
ZX IDE

Das Festplatten -und CD-ROM Interface

Hallo Hardware-Freunde. Seit Jahren geistert das Thema Festplatte am Spectrum immer wieder durch die Zeilen aller Magazine. Umso verwunderter war ich, als mir vor knapp 1,5 Jahren ein Prototyp dieses Interfaces ohne jede Ankündigung vorgestellt wurde. Ein Jahr später, als zu Weihnachten 99 war es dann sogar möglich, zu einem sehr günstigen Preis von etwa 20,00 DM den Bausatz des Interfaces zu kaufen und nicht nur das. Ich mußte feststellen, das ich im Niemandsland der Spectrum-Szene, also hier in Deutschland, direkt den Anschluss verpasst hatte, den bereits sehr viele Coder hatten dieses Interface schon in ihr System integriert. Woran es hapert ist aber immer noch ein Betriebssystem, weswegen sich die meisten User mit etwas eigenartigen Hilfsprogrammen der Hardware bedienen. Besser haben es da die MB02-User, mit etwas Zusatzsoftware lässt sich z.B. eine Festplatte nämlich in 2 MB Abschnitte partitionieren um dann, manch einer ahnt es, diese Partitionen wie Laufwerke anzusprechen. Da das MB bis zu 256 Laufwerke verwalten kann, ergibt das, abzüglich 2 Diskettenlaufwerke und einer RAMDISK noch 253 x 2 MB = knapp 470 MB oder in durchschnittlich langen Spectrum Spielen dargestellt die Kapazität zum Speichern von 11.765 Programmen. Das müsste doch reichen.

Seit ich also den Interface-Bausatz habe, gingen einige Monate vorbei in denen ich mich immer mal wieder darum bemüht habe, verstärkt natürlich dadurch, euch in diesem Special etwas zu präsentieren. Wie gesagt, ich hatte das Glück die Hardware als Bausatz kaufen zu können, dies war aber eine einmalige Promotion-Aktion. Das Interface soll nicht professionell vertrieben werden, da der Erbauer keine finanziellen Interessen hat. Die Daten sind daher frei im Internet abrufbar und wir haben sie gefunden. Die Homepage-Adresse ist übrigens: http://sorry.vse.cz/~xrihp01/speccy/hardware/zxide

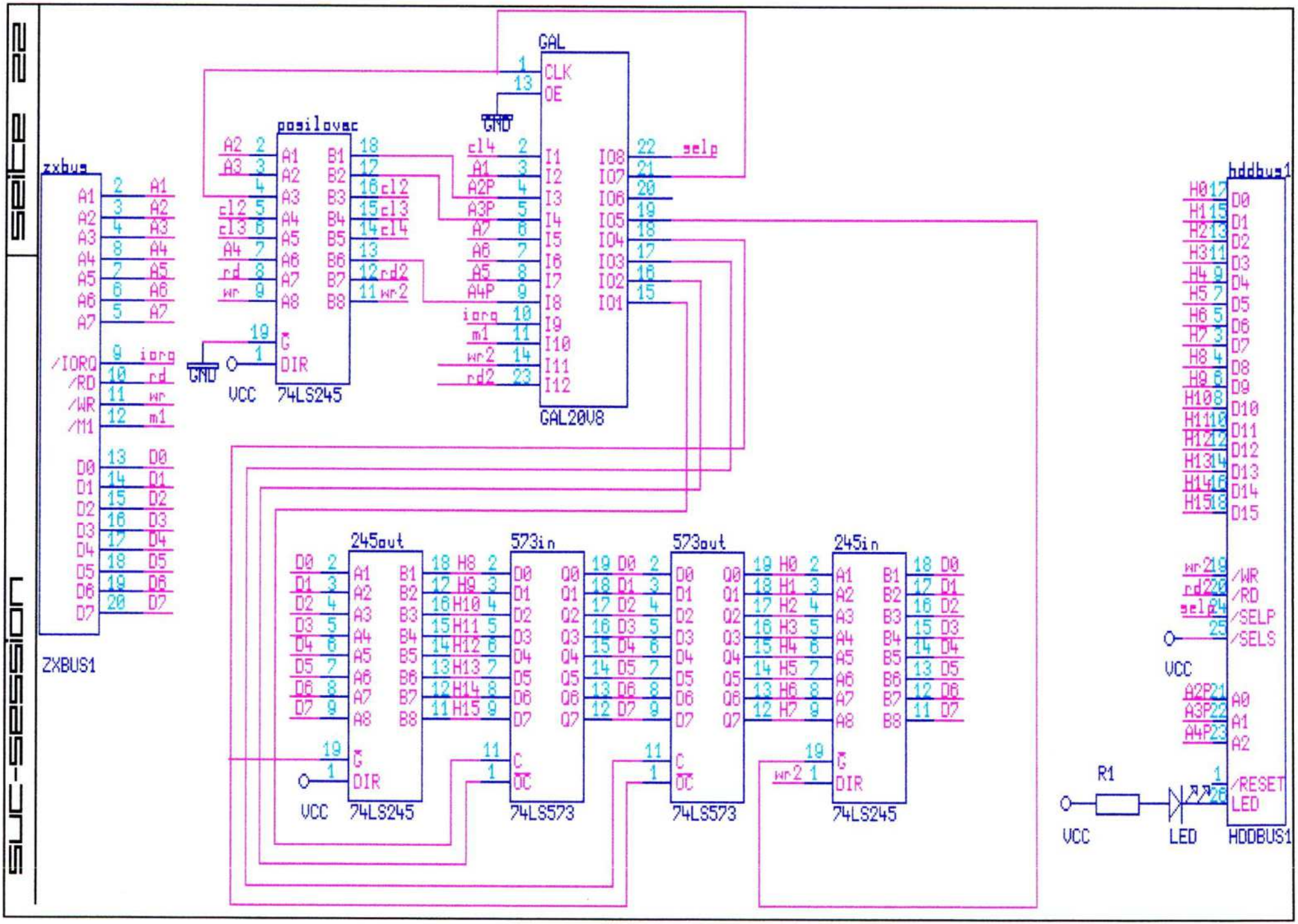
Also, erstmal werden wir uns in dieser Ausgabe mit der Hardware beschäftigen. Der Erbauer hat mir versprochen, weitere Informationen auch zur notwenigen Software beizusteuern, dies aber zu einem späteren Zeitpunkt, da es noch an einer deutschen Übersetzung hapert. Ich möchte also hier mal mit dem Schaltplan beginnen.



Der GAL muss natürlich programmiert werden. Auch hier folgen weitere Informationen oder (hoffentlich) das Angebot an bereits programmierten GAL´s. Hier vielleicht die Frage, ob einer unserer Leser in der Lage ist, solche GAL´s zu programmieren? Bitte melden.

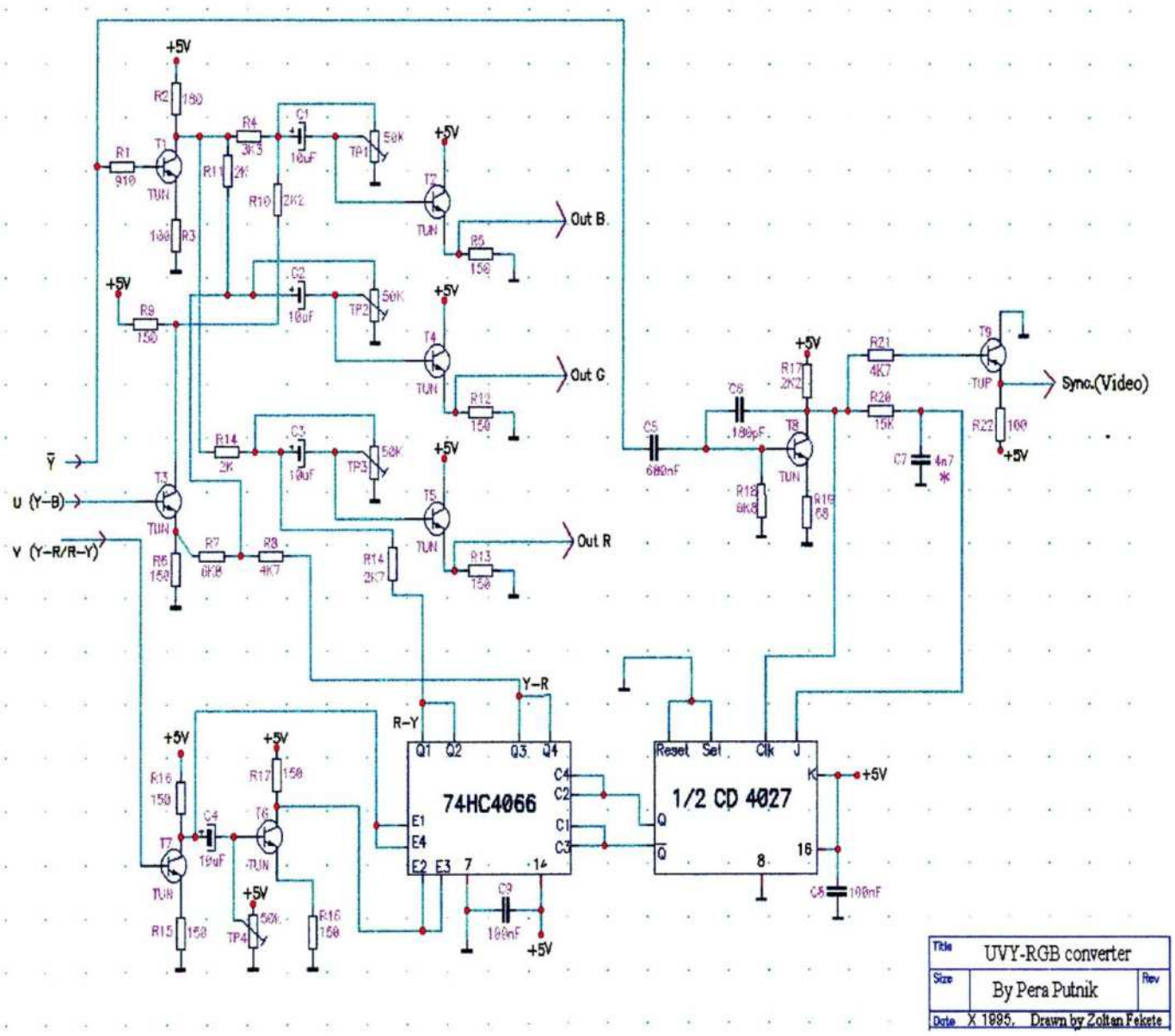
Also, wie gesagt, von Hardware-Seite her muss das mal reichen. Als nächstes folgt dann die Info, wie man dieses Interface anspricht und für MB02 User sogar dann wie man damit arbeitet. Erstmal sammel ich selber noch Erfahrungen.
Toll wäre, wenn sich einige Leute melden würden, die das Klaus Barth schon gemacht hat, und sich bereit erklären das Projekt durch ihre Mithilfe zu unterstützen. Wer kann die Platinen ätzen, GAL´s programmieren, die Teile überhaupt besorgen, die Platinen bestücken und löten usw. Es muss nicht alles kommerziell laufen, ein SUC-Projekt wäre doch auch mal was.

Wer nicht warten will bis zur nächsten SUC-Session, kann auch mit dem Erbauer Kontakt aufnehmen. Hier die e-Mail-Adresse: Pavel.Riha@email.cz
te


seite 22
SUC-session
GAL
CLK
OE
GND
GAL20V8
posilovac
74LS245
VCC
GND
zxbus
ZXBUS1
/IORQ
/RD
/WR
/M1
245out
573in
573out
245in
74LS573
hddbus1
HDDBUS1
/WR
/RD
/SELP
/SELS
/RESET
LED
R1

RGB-Interface

Dieses Interface gibt auch den 48k Usern die Chance auf ein sauberes RGB-Signal. Keinesfalls bietet es aber die Möglichkeit, den Spectrum an einen VGA-Monitor anzuschliessen, dies nur vorab.



Es ist möglich, das Interface mit Anschluss an den Userport des Spectrums zu bauen, alle erforderlichen Signale sind auch am Bus. Dies wird aber nicht empfohlen, da die Signale sonst vielleicht gestört werden und das Bild dadurch unsauber wird. Viel besser ist die direkte Verbindung mit dem Spectrum-ULA-Chip. Auf Wunsch können wir auch Schaltbilder für alle Spectrum-Typen liefern, wenn grosses Interesse besteht, ist auch ein Abdruck in der SUC-Session möglich.

Wenn es Probleme gibt mit den Farbmischungen, sollte man bei C7 einen anderen Wert einsetzen.

TUN - Transistor Universal NPN.

TUP - Transistor Universal PNP.

Das heißt das auf diesen Positionen auch jeder niedrigere Standard-Silicon-Transistor eingesetzt werden kann, nur die Polarität ist zu beachten. Werte sind: 100mA oder mehr, 15 V oder mehr, FT: 100 MHz oder mehr.

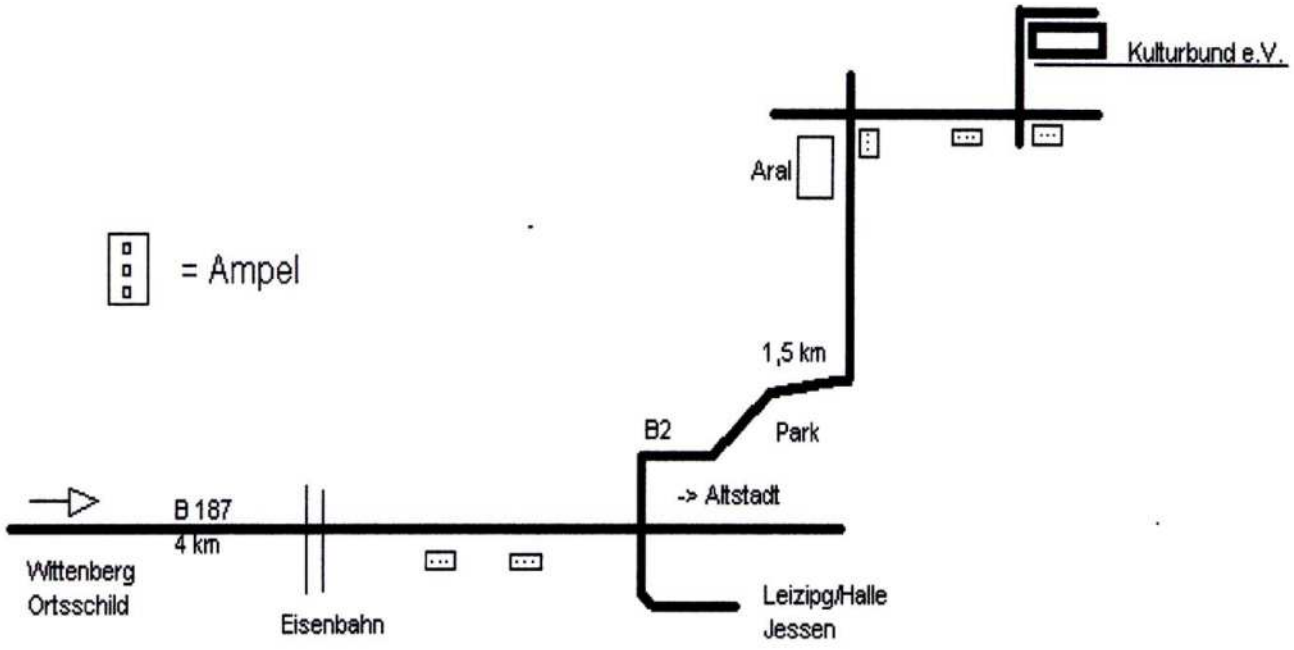
Beispiele: BC337, BC327, BC548, BC558, BC182, BC212 etc.

Spectrology in Wittenberg

30. September - 01. Oktober 2000

Das erste Spectrum-User-Treffen in Deutschland in diesem Jahrtausen (jaja, ich weiß, rein rechnerisch fängt das neue Jahrtausend ja erst 2001 an...) findet unerwarteterweise in Wittenberg statt. Darum nämlich, weil es mit dem anderen Treffen in Köln bisher nicht geklappt hat. Wir hoffen also deshalb auf sehr regen Zuspruch zu diesem Treffen zumal es sicher wieder hervorragend von unserem Clubmitglied Norbert Opitz organisiert werden wird.

Anfahrt: Wittenberg liegt in Sachsen-Anhalt am Kreuzungspunkt von B2 und B187 an der Elbe. Die meisten Teilnehmer werden über die BAB 9 kommen, da muß man die Ausfahrt Nr. 8 - Coswig zur B187 nehmen und dann nach rechts durch Coswig und Griebo nach Wittenberg fahren (ca. 15 km). Nach dem Ortsschild von Wittenberg sind es ca. 4 km bis zu einem zweigleisigen Bahnübergang, dahinter die zweite Ampel nach links zur B2 nach Postsdam (nach dem Bahnübergang auf die linke Spur einordnen). Dann die Hauptstraße (ca. 1,5 km) bis links eine ARAL-Tankstelle kommt. Bei der dann noch etwas weiter und an der nächsten Ampel rechts in die Annendorfer Strasse einbiegen. Dann weiter bis zur 2. Ampel nach links in die Schulstrasse. Die geht ca. 500m leicht bergan und nach der Steigung ist rechts ein zweigeschossiges Gebäude mit einem gelben Schild auf dem in schwarzer Schrift "Kulturbund e.V." steht. Das ist das Ziel. Der Eingang in das Gebäude ist in Fahrtrichtung dahinter. Wer mit der Bahn kommt, fährt bis Wittenberg Hauptbahnhof auf der Strecke Halle/Leipzig nach Berlin und sollte von dort aus ein Taxi nehmen (ca. 8,00 DM) denn zu Fuss sind es ca. 3 km.

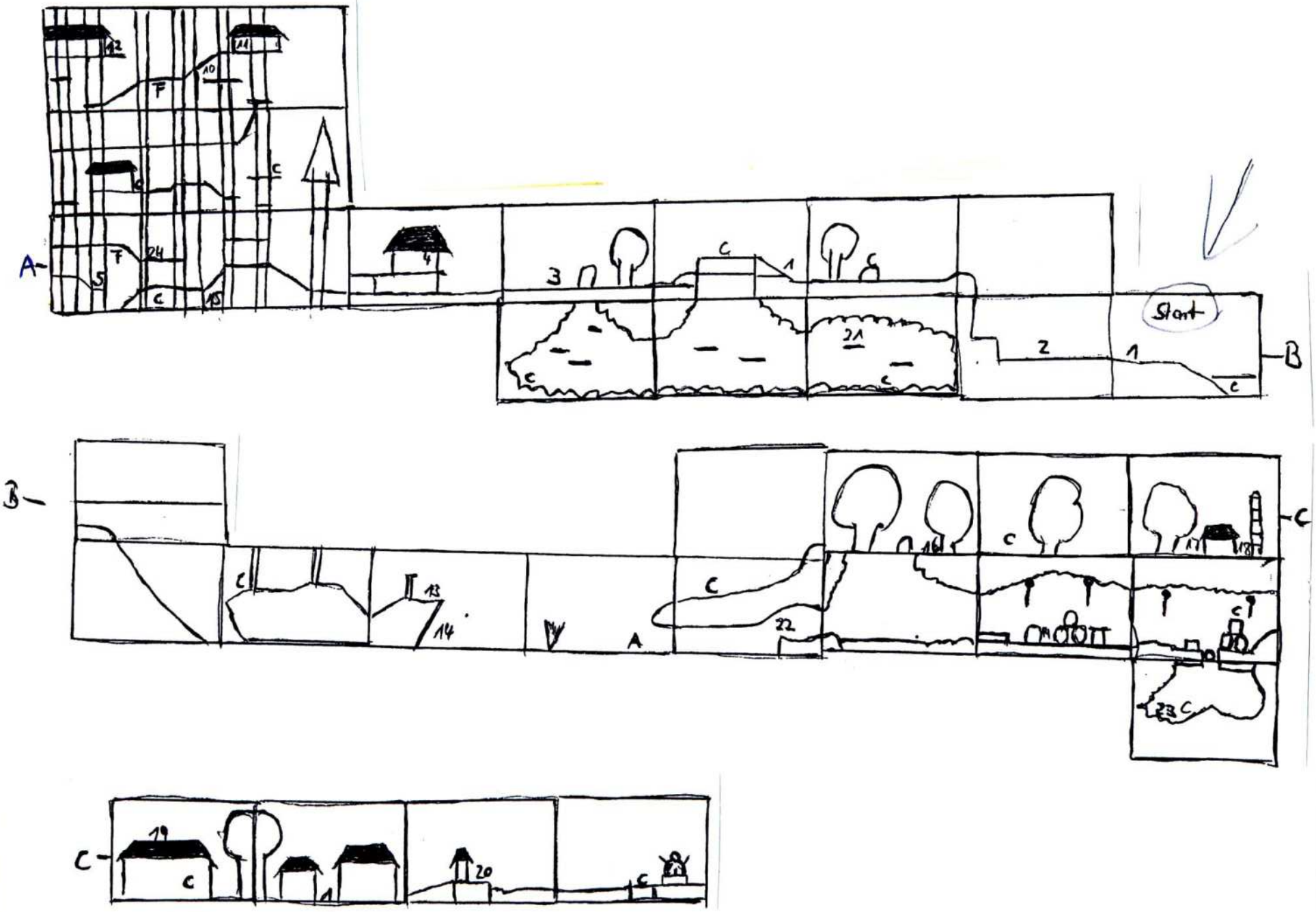


Geplant sind keine speziellen Veranstaltungen, nur Smalltalk und vorführen der neuen Errungenschaften. Speziell steht wieder ein Austtausch mit Usern und Ex-Usern aus den neuen Bundesländern auf den Programm und es wäre toll, wenn wir mit einer möglichst grossen Userschaft aufwarten könnten, da vermutlich auch wieder die örtliche Presse davon berichten wird und wir nicht als "totes System" beschrieben werden wollen.

Wer in einem Hotel übernachten will, sollte sich bitte rechtzeitig bei Norbert melden. Er kann sehr günstig Zimmer in der Nähe buchen.
Noch ein Tip: Ich hatte letztes Jahr sehr viel Spaß in Wittenberg. Es ist eine tolle historische Stadt mit vielen Sehenswürdigkeiten, also auch ideal um einen Familienausflug mit einem Spectrum-Treffen zu verbinden. Nicht nur die User aus den neuen Bundesländern sind aufgerufen, sich nach Wittenberg zu bewegen, sondern alle User sind dazu aufgerufen.

Kontaktadresse in Wittenberg: Norbert Opitz, J.F. Böttger Str. 7, 06886 Lutherstadt-Wittenberg. Tel. 03491/401573. An Wochentagen bitte erst nach 16 Uhr anrufen.

Diese Seite ist momentan nicht anwesend.


A
B
C
Start
F
C
S
24
12
11
10
15
4
3
1
6
21
2
18
17
13
14
22
23
19
20

SQ-Tracker-Anleitung

Nach über einem Jahr jetzt passend zum Inhalt der Scene der letzte Part dieser Anleitung, der SQ-Linker.

IV. SQ-Linker

Der SQ - Linker macht aus mehreren COMP-files ein grosses File. Es gibt zwei Gründe, warum man dazu den SQ-Linker nutzen sollte:
1) man speichert viel Speicherplatz
2) weil es sonst viel schwieriger ist, das ohne SQ-Linker zu machen.
Die verknüpften Songs bleiben selbstständig, sie sind nur aneinandergehängt.

4.1 SQ-Linker Befehle

Das Hauptmenü besteht aus folgenden Befehlen
INPUT DEVICE - Wähle zwischen Cassette (Tape) und Disk
OUTPUT DEVICE - Wähle zwischen Cassette (Tape) und Disk
CONTROLS - Wähle die Steuerung des Cursors
CAT - funktioniert je nach Diskettenversion. Zeigt den Inhalt der Diskette, bei manchen Versionen auch nur COMP-Files.
QUIT - Beendet das Programm. Die Wahl dieses Programmpunkts muss nochmal bestätigt werden (Enter).
LOAD - Lädt ein COMP-File. Das File kann den Player beinhalten oder auch nicht. Wenn man sich sicher ist, nur die Songs miteinander verbinden zu wollen, ist es sinnvoll, nur einmal mit Player zu compilieren. Er braucht immerhin 1200 Bytes Speicherplatz. Ist die Musik ersteinmal mit dem SQ-Linker verknüpft worden, wird sowieso nur noch ein Player für alle Files (es können bis zu 28 Songs miteinander verknüft werden) verwendet. Der SQ-Linker schaut auch, ob Identische SAMPLES oder ORNAMENTS in den Songs verwendet werden und spart so weiter Speicherplatz. Der Befehl muss bestätigt werden.
COMPILE - schreibt den Programmcode um auf eine neue gewünschte Adresse. Nach der Eingabe der Start-Adresse erhält man 3 wichtige Daten:

1) Init-Address - Diese Adresse wird zur Vorbereitung immer vor dem ersten abspielen des Songs aufgerufen.
2) Play-Address - Die Abspielroutine wird nach jedem Interrupt aufgerufen
3) Adresse an die man die Nummer des Songs eingeben muss, der abgespielt werden soll. Dies muss immer vor dem Init-Befehl getan werden. Schreibe diese Nummer auf und speichere die Daten auf dem OUTPUT-DEVICE Medium (Filename eingeben). LINK-file beinhaltet immer die Abspielroutine. Der Befehl muss bestätigt werden.

CLEAR - Löscht alle songs aus dem Speicher und startet das Programm neu. Befehl muss bestätigt werden.
AUTO - Spiel einen Song nach dem anderen. Den Cursor bewegen um den nächsten Song zu wählen. Den Cursor bewegen und gleichzeitig Auswahl (Feuer) drücken um das abspielen abzubrechen. Befehl muss bestätigt werden.
DELETE - Löscht den letzten Song der Liste. Befehl muss bestätigt werden.

4.2 Benutzen verknüpfter Songs

Das abspielen von verknüpften Songs funktioniert ganz ähnlich wie das abspielen einzeln compilierter Songs, aber das Programm muss wissen, welchen Songs es abspielen soll. Man muss also die Nummer des Songs auf die Adresse poken, die beim COMPILE - Befehl im SQ-Linker angegeben wurde und danach INIT ausführen. Danach wird die Routine ganz normal durch immer wieder aufrufen der Play-adress ausgeführt.

Übersetzung @2000 by te

WHAT'S OUT THERE?

CLUBS=
REPAIRS=
HARDWARE=
PAPERZINES=
PD-SERVICES=
DISC/TAPEZINES=
SOFTWARE-SHOPS=
SOFTWARE-PRODUCERS=™

Kai Uffenkamp, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Germany
Sintech, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt, Germany
Spectrum-Profi-Club, Im Tannenforst 10, 51069 Köln, Germany
Spectrum-User-Club, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt, Germany
Adventure Probe, 52 Burford Rd, Liverpool, L16 6AQ, Great Britain
Alchemist PD, 126 Hayward Road, Redfield, Bristol, BS5 9QA, Great Britain™
Alchnews, 283 Twist Lane, Leigh, Lancashire, WN7 4EH, Great Britain
Capri Marketing Ltd, Computer Cavern, 9 Dean Street, Marlow, Bucks, SL7 3AA, Great Britain
Chic-Computer-Club, P.O. Box 121, Gerrards Cross, Bucks, SL9 9JP, Great Britain
Chilsoft, 61 Sandfield Farm, Brownhills, West Mids, WS8 6LW, Great Britain
City Computer Services, Units 4,5,6, Adderley Estate, 197 Adderley Road, Saltley, Birmingham, B8, Great Britain
Dreamworld, 10 Mehurst Cres, Gravesend, Kent, DA12 4HL, Great Britain™
EUREKA, 294 Old Chester Road, Birkenhead, Merseyside, L42 3XD, Great Britain™
Express Software, Richard Coles, 7 Manor Drive, Merriot, Somerset, TA16 5NT, Great Britain™
Flexibase Software, 20 The Parklands, Droitwich, Worcs, WR9 7DG, Great Britain™(SAM/Spectrum)
Format Publications, 34 Bourton Rd, Gloucester, GL4 0LE, Great Britain
FSF Adventures, 40 Harvey Gdns, Charlton, London, SE7 8AJ, Great Britain™
Grafix Wizards, J.Cauldwell, 5 Helmsley Drive, Eastwood, Ntts, NG16 2RS, Great Britain™
8-Bit Alliance, 43 Gwydir Street, Toxteth, Liverpool, Merseyside, L8 3TJ, Great Britain
HS Computer Services, Unit 2, The Orchard, Warton, Preston Lancs, PR4 1BE, Great Britain
Ivysoft, 17 Parkside, Ivybridge, Devon, PL21 0HU, Great Britain™
J.R.C. Camera Repairs, 2 Forge Cottage, The Street, Ewelme, Oxon, OX10 6HQ, Great Britain
Kobrasoft, Pleasant View, Hulme Lane, Longton, Stoke, ST3 5BH, Great Britain™(Spectrum/SAM)
Microspec Software, 22 Bond Street, Innerleithen, Peebleshire, Scotland, EH44 6HW, Great Britain™
Motivation, 16 Montgomery Avenue, Beith, Ayrshire, KA15 1EL, Great Britain™
Omnidale Supplies, 8e Rowan Court,Friargate, Derby, DE1 1BU, Great Britain
Penpal UK, Karen Moore, 348 Quinton, Lower Falinge, Rochdale Lancs, OL12 6RE, Great Britain
Prism PD, c/o M. Sherwood, 13 Rodney Close, Bilton, Nr Rugby, CV22 7HJ, Great Britain™(SAM/Spectrum)
Revelation, PO Box 114, Exeter, Devon, EX4 1YY, Great Britain™(SAM/Spectrum)
SD Software, 70 Rainhall Rd, Barnoldwick, Lancs, BB8 6AB, Great Britain™
Trading Post, Victoria Rd, Shifnal, Shrobshire, TF11 8AF, Great Britain
WAVE, 1 Buccleuch St, Barrow-in-Furness, Cumbria, LA14 1SR, Great Britain
W.N. Richardson & Co, 6 Ravensmead, Chalfont St. Peter, Buckinghamshire, SL9 0ND, Great Britain™
WTS Electronics Ltd, Studio Master House, Chaul End Lane, Luton, Beds, LU4 8EZ, Great Britain
Zenobi, 26 Scotland Tops, Cutgate, Rochdale, Lancs, OL12 7NX, Great Britain™
Austrian Spectrum Club, Prager Str. 92/11/12, A-1210 Wien, Österreich
Sinclair Geb.groep Groningen,C.Ballintjin,B.Boermalaan 7, NL-9765 AP Paterswolde,Netherlands
Westsoft, A. Hoekman, de Hennepe 351, NL 4003 BD Tiel, Netherlands
Desert Island Disks, Michael Bruhn, Petersborg 23, DK-6200 Aabenraa, Denmark
8Bit Company, Martin Blazek, Lucni 4570, 760 05 Zlin, Czech Republik
8Bit Company Publishing, Tomas Modroczki, Prazska 2532, CZ-438 01 Zatec, Czech Republic
Kompakt Servis, K nadrazi 253, CZ-696 66 Sudomerice nad Mor., Czech Republik
X-Magazin, Jaroslav Smetak, CZ-756 27 Mala Bystrice 113, Czech Republik
ZX Magazin, Matej Kryndler, Lotysska 8, Praha 6, 160 00, Czech Republic
ZX Club Budapest, Istvan Ordog, Vezer ut 143, H-1148 Budapest, Hungary